

PLANET



SCAPE

CAMPAIGN SETTING



КНИГА
ИГРОКА
ПО
ПЛАНУ

РУКОВОДСТВО ИГРОКА ПО ПЛАНУ

ОГЛАВЛЕНИЕ

Добро пожаловать на Планы	3	Бариаур	12
Что есть что, и что есть где	4	Гитцерай	13
Центр Вселенной	5	Тифлинг	13
Единство Колец	5	Классы Игровых Персонажей	14
Правило Триады	5	Фракции Планов	15
Великий Замысел	5	Атар (Бросающие Вызов)	17
Основной Материальный План	5	Верящие в Первоисточник	18
Внутренние Планы	6	Мрачная Каббала	19
Внешние Планы	6	Стражи Судьбы	20
Дороги между Планами	7	Мусорщики (Мертвые)	21
Эфирный План	7	Обреченные (Стяжатели)	22
Астральный План	7	Братство Порядка (Гавнеры)	23
Внешние Земли	8	Свободная Лига (Независимые)	24
Сигил	8	Гармониум (Твердолобые)	25
Обитатели Планов	9	Убийцы Милосердия (Красная Смерть)	26
Праймы	9	Революционная Лига (Анархисты)	27
Планары	9	Знак Единого (Отмеченные)	28
Просители	10	Общество Восприятия (Чувствующие)	29
Представители	11	Совершенный Орден (Скрытые)	30
Силы	11	Хаоситекты (Хаоты)	31
Создание Игровых Персонажей	11	Аутсайдеры (Невежды)	32
Расы Игровых Персонажей	11	Общие Преимущества Фракций	33

Русская версия книги собрана на основе HTML- документов с сайта:
<http://graycardinal.narod.ru/>

Перевод - Ника Бельская

Адаптация текста,
вёрстка PDF книги - Константин Певцов - vk.com/id20549944

CREDITS

Designer: David "Zeb" Cook ♦ Editor: David Wise ♦ Project Coordinator: Dori Jean Hein
Box Cover Artist: Robh Ruppel ♦ Conceptual Artist: Dana Knutson ♦ Interior Artist: Tony DiTerlizzi
Graphics Coordinator: Sarah Feggstad ♦ Art Coordinator: Peggy Cooper
Electronic Prepress Coordinator: Tim Coumbe ♦ Typography: Angelika Lokotz
Cartography: Rob Lazzaretti ♦ Border Art: Robert Repp ♦ Graphic Design: Dee Barnett, Dawn Murin
Proofreading: James M. Ward, Skip Willams, Michele Carter, Bill Slavicsek
Design Review: Brian Kowal

Добро пожаловать, брат! Добро пожаловать в миры,
которые лежат за пределами твоего мира,
великое колесо космоса. Это великое место!
Где еще бедный человек может поболтать
с могучими служителями великих сил или переплыть астральный
океан или посетить пылающие дворцы Города Меди или даже поразить
демонов у них же дома? Эй, добро пожаловать в земли живых и мертвых!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ПЛАНЫ

Так что же, с чего начнем?
С Сигила, конечно же –
нет никакого другого места,
имеющего на это большего
права. Сигил: Город Дверей.
Этот город представляет
собой дверь ко всему,
что существует во вселенной. Зайди в одну из дверей,
и ты окажешься в залах Асгарда, сверни
на аллею, и ты в перенесешься в Бездну.
В Сигиле существует
больше дверей,
чем ты можешь
вообразить; благодаря
всем этим дверям Сигил
становится очень полезным местом –
но не только благодаря им.

Хочешь выпить с демоном или поговорить с девицей? Здесь это
может произойти в один и тот же день, в один и тот же полдень, или даже
за одним и тем же столом – для Сигила нет ничего необычного. Здесь живут
странные существа, и каждое из них может оказаться твоим союзником
или врагом. Где, кроме как в Сигиле, в одном отряде авантюристов могут
оказаться люди, эльфы, дворфы, гитзераи, бариауры и тифлинги? Где, кроме
как в Сигиле богатый странник может нанять корабль гитиянки
или легион наемников-югозолотов? Это место, в котором стоит
жить...или умереть.

ТАК ТЫ ВСЕ-ТАКИ
СДЕЛАЛ ЭТО, ДА?
И ТЕПЕРЬ ТЫ ДУМАЕШЬ,
ЧТО ТЫ КРУТОЙ, ПОТОМУ ЧТО
НАУЧИЛСЯ НАКЛАДЫВАТЬ
ЗАКЛИНАНИЯ И ЛЕТАТЬ
В СВОЕЙ СЕРЕБРЯНОЙ ПУСЫНЦЕ?
ТАК ВОТ, Я ХОЧУ ТЕБЕ КОЕ-ЧТО
СКАЗАТЬ. ТЫ ДУРАК. Я ЖИВУ ЗДЕСЬ,
И Я РОДИЛСЯ КРУТЫМ.
ТАК ПОЧЕМУ БЫ ТЕБЕ
НЕ УЛЕТЕТЬ ДОМОЙ, А?

– ПРИВЕТСВИЯ ТАВИСА БАНДИТА,
ОБРАЩЕННЫЕ К АСТРАЛЬНОМУ
ПУТЕШЕСТВЕННИКУ, ПРИБЫВШЕМУ
В СИГИЛ.

Не удивительно, что каждый путешественник
хочет попасть в Сигил! Клетка может стать жемчужиной
в короне любого принца танар'ри или лорда баатезу. Конечно
же, несколько великих существ пытались покорить Сигил, но
у этого места есть свои скрытые возможности. Эта птичья
клетка может закрыть свои двери таким количеством
способов, о котором никогда не узнает ни один смертный.
Кроме того, существуют Лабиринты, отвратительные
маленькие места, которые Сигил создает специально
для своих неудавшихся диктаторов. Тот, кто оказался
внутри, сходит с ума – бедняги иногда кричат так громко,
что это почти невозможно выдержать.

Но во вселенной есть еще много чего, кроме Сигила.
Выйди за ворота города и ты увидишь планы: трон богов,
поле битвы вечной Кровавой Войны и место обитания
большего количества ужасов и чудес, чем в каком-либо из
миров Прайма. Здесь хватит крестовых походов, сокровищ,
загадок и неисследованных просторов для того, чтобы
занять отряд героев на столетия (хотя почему странники
хотят отправиться в некоторые места, сказать
невозможно). В любом случае, все, что нужно для этого –
это найти нужную дверь, так что шагни в неё!

ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ ТОГО,

ГДЕ ВЫ СТОИТЬ

- ПЛАНА-ТОП, ОШЕЧЕННЫЙ

ЧТО ЕСТЬ ЧТО, И ЧТО ЕСТЬ ГДЕ?

Перед тем, как шагнуть в открытую дверь, страннику лучше всего усвоить небольшой урок космологии – а как же еще путешественник собирается разбираться в том, где и что находится? Во-первых, очень важно разобраться в том, чем именно является план. С философской точки зрения, план – это мир или собрание миров, которые существуют по своим собственным законам, включая тем, которые определяют действие магии, гравитацию или даже духовную атмосферу данного места. На некоторых планах, правило "верха" и "низа" очень сильно отличается от общепринятого; на других, магия оглашений дает абсолютно неожиданные результаты; и так далее; но везде, поведение, несоответствующее правилам, установленным силами, будет иметь зловещие последствия.

Планы могут быть безграничными и бесконечными, и в этом случае они называются планами, или иметь определенные границы, но в этом случае они называются демипланами. Точное количество планов неизвестно, и, скорее всего, им нет конца, но планарным путешественникам известно три основных категории планов: Основной Материальный План, Внутренние Планы и Внешние Планы. Тем не менее, к этим трем категориям относится огромное количество разнообразных миров.

Чтобы странствовать по планарной вселенной, следует запомнить три правила:

- ◆ Центр Вселенной
- ◆ Единство Колец
- ◆ Правила Триады

Эти законы очень хорошо описывают структуру вселенной, и потому запомни их хорошенько!



ЦЕНТР ВСЕЛЕННОЙ

Странники с Прайма обычно очень огорчаются, когда узнают о том, что их маленький мирок не является центром вселенной, в результате чего планарфы и называют их Невеждами. Члены одной из фракций, которых называют Отмеченными,

могут поспорить с этим, но умные люди считают, что у планарной

вселенной нет четко определенного центра. На самом деле, все зависит от того, с какой стороны посмотреть. Обитатели Сигила считают Город Дверей центром вселенной, жители Основного Материального Плана считают свои миры центрами мироздания, а ифрит готов с помощью любых средств доказывать, что в центре всего находится Город Меди. На самом деле, все они одновременно могут быть правыми, и неправыми.

Возможно, все они правы потому, что по большинству стандартов вселенная бесконечна, и, следовательно, независимо от вашего местонахождения, вы всегда будете находиться в центре всего. Отмеченные превратили эту идею в настоящую философию: "Я всегда нахожусь в центре вселенной; следовательно, я должен быть центром вселенной", говорят они. Конечно же, Отмеченные не совсем правы, так как, следовательно их логике, каждый из нас находится в центре вселенной. (Отмеченные решают этот небольшой парадокс просто игнорируя его).

Проще говоря, нет во вселенной такого места, которое было бы важнее другого. К примеру, Мистара на Основном Материальном Пlane не является самым могущественным, влиятельным и важным место во вселенной; оно не является единственной причиной существования всех остальных планов и сил. Эй, бесчисленные слои Бездны издают зловоние ничем незамутненного зла, но ни один из других Внешних Планов не собирается покоряться Бездне, чтобы там ни говорили демоны! Тем не менее, некоторые места – подобные Сигилу – более полезны, чем остальные. Не следует недооценивать место просто потому, что оно не является центром вселенной.

ЕДИНСТВО КОЛЕЦ

Кольцо не имеет ни начала, ни конца. Помни это, так как кольца являются вторым ключом к пониманию планов. Все сворачивается в кольцо. Сигил представляет собой кольцо, Внешние Земли состоят из колец, Внешние Планы формируют исполинское кольцо, Элементарные Планы создают кольцо – это правило вселенной, понял?

На Внешних Землях, Великая Дорога является ободом кольца, а все планы представляют собой

вставленные в него драгоценные камни. Следуя Великой Дороге, Механус переходит в Ахерон, Ахерон в Баатор, Баатор в Геенну и так далее. По всему пространству дороги, порядок не изменяется.

С другой стороны, силы также думают кольцами – круги за кругами логики, которая ведет в никуда. Страннику следует быть осторожнее, чтобы не угодить в их бесконечную западню.

ПРАВИЛО ТРИАДЫ

"Хорошие вещи приходят втроем", говорят они. Ну, то же самое относится и к плохим вещам. В любом случае, число 3 довольно важно – некоторые говорят, что оно обладает силой. Все во вселенной существует триадами, например Основной Материальный, Внутренний и Внешний Планы; Добро, Зло и Нейтральность; Закон, Хаос и Равновесие; даже планар, прайм и проситель. Если вы видите две вещи, то спросите себя: "А где же третья?"

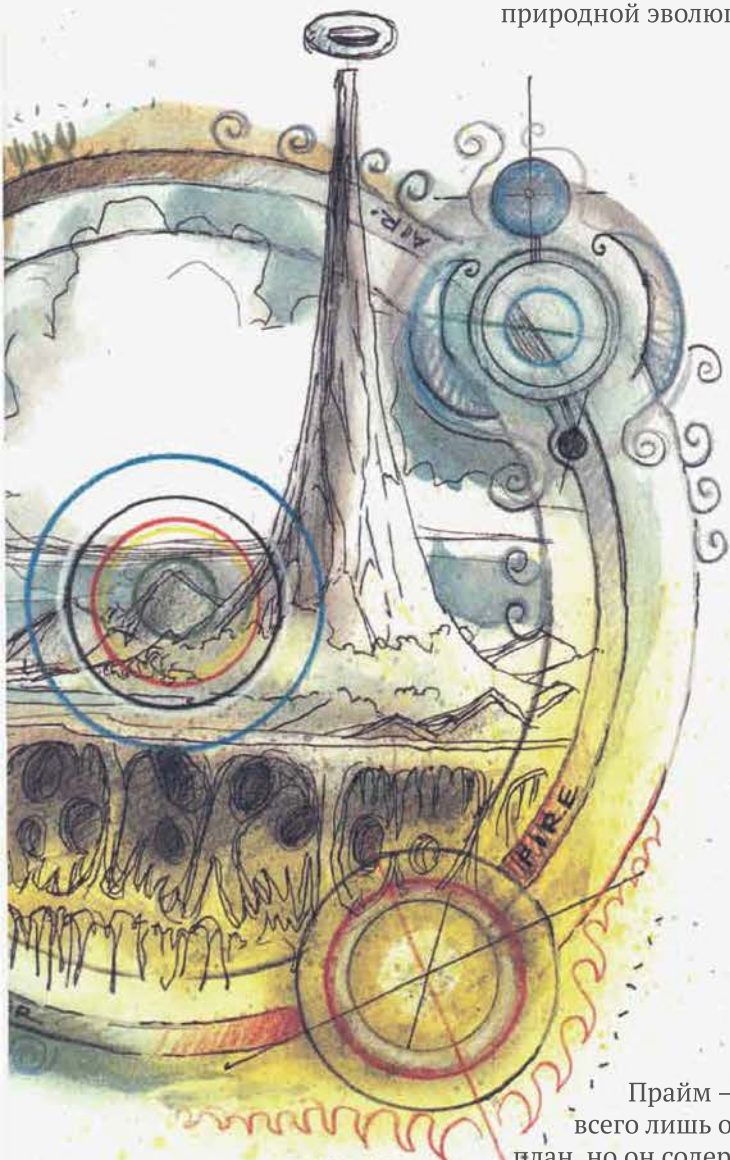
ВЕЛИКИЙ ЗАПЫСЕЛ

Ну ладно, хватит философии. Следующий волнующий нас вопрос состоит в следующем: "Что именно связывают всю вселенную воедино?" М-да, ответ зависит от того, кому вы зададите этот вопрос. Безрадостный скажет вам, что у вселенной нет какой-либо системы, тогда как Человек Богов начнет вещать о врожденном небесном великолепии и тому подобном. Никто из них не ответит на этот вопрос прямо. Может быть, лучше всего отправиться к Гавнерам и задать им этот вопрос. (Фактически, их ответ не будет лучше ответов других, но, по крайней мере, они любят разбивать вещи на определенные категории, и хотя бы дадут вам ясную картину). Они ответят вам нечто вроде следующего: Существует три (помните Правило Триады?) основных части вселенной: Основной Материальный План, Внутренний Планы и Внешний Планы. Хотя они связаны друг с другом множеством нитей, легче всего представлять их, как полностью независимые части.

ОСНОВНОЙ МАТЕРИАЛЬНЫЙ ПЛАН

Несколькими из наиболее известных миров Основного Материального Плана являются Торил с его Слезами Селуны

и Кринн, с тремя его лунами и исчезающими звездами. Эти два мира и все остальные миры, являются уникальными местами, с различными культурами и расположением небесных светил, хотя все они называются "мирами". Кроме того, каждый мир, который не является планарным, может быть найден на Основном Материальном Плате, что заметно упрощает процесс поиска. Различия миров и обитателей Прайма основаны на противоположных направлениях развития культуры, магии, науки и природной эволюции.



Прайм – это всего лишь один план, но он содержит в себе множество отдельных миров. Мир может представлять собой отдельную планету, или состоять из целой планетарной системы, обладающей собственными планетами, лунами, астероидами, кометами, звездами и всем остальным. Каждый мир заключен подобно пузырю в своей хрустальной сфере, и эта сфера висит в янтарном потоке, который называется флогистоном. (Знающие люди могут путешествовать из сферы в сферу с помощью флогистона, благодаря процессу, получившему название спеллджамминг, но это уже совсем другая история).

ВНУТРЕННИЕ ПЛАНЫ

Существуют кольца элементов, строительный материал Основного Материального Плана. Существует – вы уже можете догадываться об этом – три категории Внутренних Планов: основные элементы, параэлементы и квазиэлементы.

Элементарные Планы состоят из шести доминирующих вселенных: Огня, Земли, Воды, Воздуха, Позитивной и Негативной Энергии. Так, где встречаются эти миры, возникают Параэлементарные и Квазиэлементарные Планы. Параэлементарные Планы появляются в тех местах, где Земля, Воздух, Вода и Огонь переходят друг в друга. Квазиэлементарные Планы возникают на границах Позитивного и Негативного Планов, между основными элементами Земли, Воздуха, Огня и Воды.

Лучше всего описывать Элементарные Планы, как очень "бесхитростные". Каждый план основан на отдельном элементе, который практически полностью исключает все остальные – план Огня заполнен огнем и порождениями пламени, плане Земли заполнен камнем и скалоподобными существами и так далее. Для большинства планаров и праймов, путешествовать по Элементарным Планам нелегко.

ВНЕШНИЕ ПЛАНЫ

Внешние Планы составляют величайшее из всех колец, во всяком случае, по мнению большинства планаров. Праймы и элементы не соглашаются с этим предположением, но, они всего лишь не хотят признавать величие этого королевства. Внешние Планы являются домом сил, божеств, которые по некоторым причинам интересуют жизни смертных. Здесь также можно встретить богов, полубогов, и демонов, так же как просителей, планаров и множество других существ.

Как упоминалось выше, Внешние Планы объединены в исполинское кольцо, и каждый план представляет собой отдельную вселенную. Некоторые планы имеют свои границы, другие – бесконечны. Каждый план связан с соседними постоянными воротами – люди называют проходы, установленные между ними, Великой Дорогой. Обладая картой этих врат, путешественник может обойти все Внешние Планы. Конечно же, это будет возможно только в том случае, если до него не успеют добраться демоны...

Тогда как миры Основного Материального Плана отличаются своим природным, техническим и магическим развитием, Элементарные Планы рознятся своими основными составляющими, то Внешние Планы отличаются своими моральными принципами. Каждый план связан с определенным мировоззрением, и его ландшафт и обитатели полностью



или частично отражают это мировоззрение. Силы также основывают свои королевства на планах, отвечающих их мировоззрению. Лимбо хаотичен и постоянно изменяется, Механус строг и четко организован, Гора Целестия спокойна и миролюбива, а Бездна жестока и смертоносна. Внешние Планы разделены на (конечно же) три основных группы: Верхние Планы Добра, Нижние Планы Зла и Пограничные Планы Нейтральности. Вот хороший совет: На Нижних Планах постоянно кипит Кровавая Война, конфликт, разгоревшийся очень и очень давно между танар'ри и баатезу. Они не позволяют, чтобы какой-то глупец прошел через их владения и остался в живых.



ПУС+ΘЩЬ? ДА,
НФ НИК+Θ НЕ ПЕРЕСЕЧЕ+
СЕРЕБРЯНУЮ ПУС+Θ+У
БЕЗ НАШЕГ ВЕДΘМД.
- СИВИСК ИПЧАД,
ГИ+ИЯНКИ

ДΘРΘГИ МЕЖДУ ПЛАНАМИ

Тем не менее, существует нечто большее, чем просто три группы планов. Они не связаны друг с другом напрямую, что было бы очень хорошо и надежно. Между ними существуют дороги и реки, которые соединяют вселенную в единое целое. В конце концов, как странник может передвигаться без дорог? Фактически, существует три способа передвижения по планам (не считая дверей Сигила, которые могут мгновенное перенести вас в любое место). Все эти методы постоянно используются, так как путешественнику не всегда доступны все три дороги.

ЭФИРНЫЙ ПЛАН

Эфирный План является связывающим звеном между Основным Материальным и Внутренними Планами. Каждая точка Прайма соприкасается с туманами Эфира, и все Внутренние Планы также являются частью этой призрачной паутины. Тем не менее, простое знание этого вряд ли поможет страннику – ему еще необходимо обзавестись мощью, способной разрушить стену между планами.

Заклинания и магические предметы могут помочь ему в этом, если, конечно же, герою удастся найти их. Кроме того, воронки – немногочисленные места, в которых Элементальные Планы напрямую соприкасаются с Основным Материальным Планом – могут значительно сохранить время путешествия, просто перетащив странника с Прайма на один из Внутренних Планов, и, возможно, обратно. (К примеру, воронку, ведущую на план Огня, следует искать в жерле вулкана). Некоторые люди говорят, что Эфирный План – это огромное, туманное место, в котором ничего нет. Так говорят лжецы, так как на самом деле, Эфир – это

очень оживленное место. Вдоль его пределов (они бесконечны и соприкасаются со всем, что только возможно, но все еще являются пределами, подобные границам геометрической фигуры), странник может видеть соседние планы. Отодвиньтесь от границы с вашим планом, и вы окажетесь в Глубоком Эфире, подобном океану. Странник может плыть лигами, не соприкасаясь ни с чем, а потом, абсолютно неожиданно, натолкнуться на остров, плывущий в туманах. Это демипланы, крошечные карманные миры, обладающие собственными правилами и реальностями. Иногда Сигил выдавливает из своего чрева один из этих островков, которым управляет Леди Боли – особую тюрьму, которая называется Лабиринтом, и предназначена для её противников – а иногда демипланы "выращиваются" магами. Большая часть демипланов достаточно безопасна, но ходят слухи о том, что один из них представляет царство абсолютного ужаса – немногим удалось вернуться из его туманных глубин.

АСТРАЛЬНЫЙ ПЛАН

Астрал необходим для того, чтобы странник мог добраться с Основного Материального на Внешние Планы. На Прайме он соприкасается с каждым местом, подобно Эфирному Плану, хотя два этих плана – Астральный и Эфирный – никогда не соприкасаются. Астральный План также связан со всеми Внешними Планами, благодаря чему путешественник всегда может попасть на один из них.

Некоторые люди говорят, что сложнее всего путешествовать по Астралу. Большую часть этих людей составляют праймы, которые уже имели дело с серебряными нитями, которые связывали их души с телами, оставшимися на Прайме. Конечно же, планары не сталкиваются с этой проблемой, но даже им не так-то легко пересечь границу с королевством Астрала. Лучше всего воспользоваться астральным заклинанием, дарованным силами их особым слугам. Маги предпочитают магические устройства. Самыми прямыми дорогами ведут через каналы и цветные бассейны, которые могут перебросить странника прямо с Основного Материального на любой из Внешних Планов.

Хотя он кажется пустынным, на самом деле Астральный План является довольно оживленным местом. Тем, кто путешествует по нему, следует подготовиться к общению с гитиянки, так как серебряная пустота является их домом. Огромные крепости, заполненные воинами этой расы дрейфуют в серебряных потоках, а их корабли бороздят Астральный План. Тем не менее, гитиянки здесь не одни. Существуют гораздо большие и значительные обитатели Астрала, такие как астральные дредноуты, астральные киты и острова, сформировавшиеся из разлагающихся тел древних сил. Большая часть путешественников старается покинуть этот план как можно скорее.

ВНЕШНИЕ ЗЕМЛИ

С Сигилом в центре, Внешние Земли представляют собой последнюю дорогу, ведущую на Внешние Планы. Конечно же, Внешние Земли являются одним из Внешних Планов, но этот план очень сильно отличается от всех остальных. Пройдя через Внешние Земли (или Землю, как некоторые называют это место, странник окажется где-то в другом месте – но уже не этого плана, а совершенно иного. Чем дальше путешественник уходит в сторону плана кольца, тем больше Земля начинает напоминать этот план, пока оно (она или оно) не переступают грань между здесь и там.

Врата, расположенные на Земле, постоянны. Если странник знает внешние места, то он всегда сможет найти дверь. Неподалеку от большинства порталов расположены маленькие города, в которых наемники и торговцы встречаются с обитателями земель, лежащими за вратами – города, подобные Глориуму (возле Асгарда), Чумному Кладбищу (возле Бездны) и Костяной Клетке (неподалеку от Баатора). Некоторые из них представляют собой спокойные и безопасные городки, тогда как другие почти столь же ужасны, как и места, возле которых они расположены.

СИГИЛ

Это следует повторить еще раз: Сигил не похож ни на что! В этом городе находятся двери, ведущие в любое место вселенной: миры Основного Материального Плана; Параэлементальные и Квазиэлементальные Планы и их Элементальные подобию; туманы Эфира и его демипланы; серебряную пустоту Астрала; и каждый план и слой Внешних Планов. Есть только одна загвоздка: одно дело знать о том, что двери существуют, и совсем другое дело найти их. Иногда они двигаются, иногда их оберегают, а иногда их просто невозможно найти. Но, как знает каждая из фракций, знания – это сила.

Тем не менее, знание местонахождения дюжины дверей и того, что лежит по другую сторону этих порталов, не делает странника самым важным обитателем Сигила. Можно считать, что человек не видел истинной силы на Внешних Землях до тех пор, пока не встретился с Леди Боли, парящей над улицами, и окруженной сияющими, острыми клинками. Она является залогом безопасности Сигила, вежливости, проявляемой ко всем обитателям города даже самыми могучими бойцами и того, что Кровавая Война до сих пор не кипит у ворот Города. Она не говорит ни с кем, и никто не говорит с ней, так как осмелившиеся совершить это, сошли с ума.



Множество обитателей Основного Материального Плана удивляются, сколько же людей живет за его пределами. Бедняги, они еще даже не поняли, что они не являются центром вселенной. Конечно же, на планах живет множество людей, так как это их дом! Каждый в этом месте относится к праймам, планарам, просителям, представителям и силам, и отличить одних от других не так уж сложно. К примеру, довольно проблематично спутать планара с просителем.

ОБИТАТЕЛИ ПЛАНОВ

ПРАЙМЫ

"Праймы" - это вежливый вариант именования этих людей - гораздо чаще их называют Аутсайдерами или Невеждами. Праймы - это смертные странники, появившиеся на свет в одном из миров Основного Материального Плана, которые осмелились покинуть их маленькое королевство. Чаще всего, это люди,

эльфы, дворфы и подобные им, но не слишком быстро вешайте ярлык прайма на каждого. (Беднягу, который назовет гитзера праймом, можно будет только пожалеть!). Большая часть праймов - это обычные посетители, которые путешествуют по планам с определенной целью, но среди них есть несколько авантюристов, которые поселились на планах, чаще всего в Сигиле. Несколько праймов живет на Внешних Планах (чаще всего в верхних пределах), а маги с прайма любят создавать демипланы в эфире, но делают это не очень часто.

Праймы имеют одно значительное преимущество перед всеми здешними обитателями: они не подвержены магии, связанной с планами. Кажется, будто они полностью имунны к заклинаниям защиты, призыва и изгнания, которым вынуждены подчиняться все жители планов. Заклинание вызова монстра никогда не перенесет прайма из места, в котором он находится, куда-то в другое место, а святое слово не выбросит его обратно в мир Основного Материального Плана. Даже заклинание защиты от зла не относится к ним, как к экстрапланарным существам.

Праймам следует оказывать уважение даже в том случае, если они переполнены множеством идиотских идей. Для того, чтобы попасть на планы необходима сила, и более, чем несколько праймов, могут превратить кровь странника в кипяток просто косо посмотрев на него. Конечно же, не все праймы настолько сильны, но вся проблема том, что из-за их смешных привычек невозможно понять это. Помните, что большинство праймов даже не подозревает о географии земли. Чаще всего, они верят, что их крошечный мирок является центром вселенной, и они никогда не слышали о Правиле Триады или Единстве Колец. Они, скорее всего, решат, что если у существа есть рога, то оно является злым. Их довольно легко надуть, но они очень обижаются, когда узнают об этом, и потому будьте поосторожнее с праймами, во всяком случае до тех пор, пока они не покажут, на что они способны.

ПЛАНАРЫ

В большинстве своем, здешние жители являются планарами, родившимися и выросшими на планах. Не все планары являются ужасными монстрами или подобными им; это ошибка, которую очень часто допускают зеленые праймы.

ГЛУБОКОВЪДЬЕ?

НИКОГДА НЕ СЛЫШАЛ

О +АК+П.

ФАК+ОЛ ПЕН+АР, С+РАЖ
СУДЬБЫ

ПЕХАНУС? ПӨЙ ДӨП.

Э+О ВЕЛИКОЕ ПЕС+О -

КАЖДЫЙ ЗНАЕТ, Ч+О ИМЕННО
ОН ДОЛЖЕН ДЕЛАТЬ.

- ФАК+ОЛ ПЕН+АР,
С+РАЖ СУДЬБЫ

Просители ненавидят покидать свои родные планы, так как "смерть" за их пределами означает окончательное забвение. Фактически, если они умирают на своем родном плане, то их нельзя воскресить; после смерти, сущности просителей сливаются воедино с самим планом, но они считают, что этого гораздо лучше, чем полное забвение. Тем не менее, всегда существуют ситуации, в которых силы вынуждены собирать армии, и должны быть просители, которых можно призвать в их ряды, но единственная причина, по которой проситель может покинуть свой дом – это приказ своего господина. Просители привыкли рассматривать все, что происходит с ними, как испытания их душ. Нельзя сказать, что они страстно жаждут погибнуть, но они готовы рискнуть ради своих собственных целей. К примеру, проситель с Асгарда бесстрашно ринется в битву, так как сражение – это славное и правильное деяние для такого, как он.

БӨГИ ХРАНЯТ НАС
Ө+ +ӨСКИ,
КӨ+ӨРӨЙ
ЯВЛЯЮТСЯ ПЕХАНУС.
- ФАК+ӨЛ КАРАН,
ХАӨ+
Просители никогда не бывают игровыми персонажами, но вместо этого выступают в качестве неигровых персонажей 0 или 1 уровней. Они не могут получать дополнительные уровни или способности, если, конечно же, они не возвышаются до уровня представителей. В кампании Планскейпа, просители играют роли, которые в мирах Прайма исполняют простые люди: землевладельцев, слуг, шпионов, фермеров, стражей и т.д. Тем не менее, просителей нельзя приравнивать к простым людям, так как они всегда ставят перед собой некую великую цель (а именно слиться с планом, на котором они обитают).

ПРЕДСТАВИТЕЛИ

Некоторые Аутсайдеры считают, что каждый планар – это представитель, но это не так. Представители, это те существа – праймы, планары или даже просители – которые были избраны для того, чтобы действовать в качестве агентов сил. Чаще всего, избранное существо принимает облик, который наиболее точно отвечает предпочтениям божества – злого руттеркина или доброй девы, к примеру. В редких случаях, существо не преобразуется, но наделяется особыми возможностями. Представители – это совершенные слуги, которые подчиняются желаниям своего бога до тех пор, пока они соответствуют его мировоззрению. Представители добрых сил верны и покорны, тогда как слуги злых богов хитры и готовы предать кого угодно, включая и своих господ. На Высших Планах, представитель знает, что благодаря хорошей службе он может достичь еще более значительных высот. На Низших Планах, представитель обычно возвышается благодаря хитрым и отвратительным деяниям, призванным создать вакансию для его владыки.

Представители никогда не бывают игровыми персонажами, если, конечно же, сила намеренно не делает их ими. Обычно они выступают в роли элитных неигровых персонажей, которые прислуживают силам. Их способности даруются божеством, сделавшим их своим представителем, и потому их навыки рознятся в зависимости от характера данного им поручения.

Представители могут ненадолго присоединиться к партии или выступить в роли противников персонажей.

СИЛЫ

И, наконец, существуют силы. Определение Сил состоит в следующем: это боги, которые владеют планами. Хотя Атар заявляют, что силы не являются богами, это не имеет значения, так как независимо от их правоты или неправоты, силы существуют. В любом случае, в их руках сосредотачивается такая власть (у тех, конечно же, у кого есть руки), о которой смертные могут только мечтать, и потому поосторожнее говори о них, брат, так как силы весьма вспыльчивы. Они могут вывернуть человека наизнанку, оставив его в живых, или забросить странника на самых глубокий слой Бездны, и все это в одно мгновение.

На самом деле, силы не так уж сильно интересуются тем, что происходит на Внешних Планах, в отличие от Основного Материального Плана (за исключением Кровавых Воинов). Кажется, будто основной источник их силы находится именно на этом плане, а вся их мощь исходит от их поклонников. Без этой энергии они погибнут – во всяком случае, настолько, насколько может погибнуть бессмертный. Тем не менее, погубить бога не так-то легко, так как для этого необходимо, чтобы ни в одном из миров Прайма не осталось ни одного существа, верующего в этого бога. (Непростая задача, не правда ли?). Задолго до своей гибели, сила ослабевает до такой степени, что её тело покидают Внешние Планы и отправляется в бесконечный дрейф в пустоте Астрального Плана. Сила может цепляться за жизнь всю оставшуюся вечность, или начать распадаться – после чего она отправляется в королевство некоего изначального бога. Эта не та судьба, о которой мечтает большинство сил, и они не позволяют этому свершиться, если у них будет такая возможность. (Конечно же, они привыкли считать себя самой большой рыбой в море, и кто осмелится посягнуть на них?).

Это не значит, что силы игнорируют тех, кто верит в них на Внешних Планах. Божество должно защищать себя от козней своих братьев, и потому странствующие по планам жрецы также получают заклинания и силы, и могут даже быть призваны для исполнения особой миссии. Считается великой честью быть избранным для стремительного набега на Баатор, просто для того, чтобы посадить там цветок или выполнить столь же бессмысленное задание. Кроме того, ответ "Нет" может стоить жрецу очень дорого, и потому многие священники не отказываются от поручений своего бога.

СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА

Перед началом создания своего персонажа, спросите своего Мастера, какую кампанию он или она собирается проводить, так как тип кампании влияет на выбор рас и подклассов. Следующие вариации возможны в случае с кампаниями Планскейпа:

♦ **Праймовые и Планарные Персонажи.** Это самый широкий вариант, который позволяет Мастеру проводить приключения во всех частях вселенной. Все книги Планскейпа разработаны в этом стиле.

Игроки, которым предоставлена данная возможность, могут выбирать любые расы, классы и подклассы, которые существуют в сеттинге Планскейп или в любом другом мире Основного Материального Плана (если Мастер разрешает игроку использовать его). Тем не менее, игроки должны выбрать свою принадлежность или к праймам, или к планарам. В кампаниях этой категории, один персонаж может быть полуэльфом-рейнджером с Торила, другой – паладином-бариауром с Земель Зверей, а третий – гномом-механиком с Кринна и так далее. В Сигиле, вратах, ведущих на планы, существуют все расы.

♦ **Только Праймовые Персонажи.** В этом случае, Мастеру намеревается использовать сеттинг Планскейп только для проведения отдельных приключения. Персонажи и фракции, представленные в этой книге, не могут быть использованы для того, чтобы создать праймового героя. Тем не менее, игровые персонажи могут принадлежать к любой расе, классу или подклассу, которые существуют в базовом мире Основного Материального Плана. К примеру, персонаж, использующий кампанию мира Темного Солнца в качестве базы, может быть гладиатором-полугигантом или человеком-хранителем, но не жрецом-гитзераем или воином-бариауром, принадлежащим к фракции Мусорщиков.

♦ **Только Планарные Персонажи.** В этом случае, Мастеру собирается активно использовать сеттинг Планскейп, и потому выбор игровых персонажей ограничен планарными расами.

РАСЫ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Как только Мастер определился с тем, какую кампанию он или она желают проводить, игроки могут перейти к выбору расы своих персонажей. Доступные расы указаны ниже. Описания новых рас игровых персонажей (выделенных курсивом), представлены в последующих разделах этой книги.

ТАБЛИЦА РАС ПЛАНАРНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

ПЛАНАРНЫЕ РАСЫ	ПРАЙМОВЫЕ РАСЫ
<i>Бариауры</i>	Дворфы
<i>Гитзераи</i>	Эльфы
<i>Полуэльфы*</i>	Гномы
Люди	Полуэльфы
<i>Тифлинги</i>	Халфлинги
	Люди
	Любая раса из мира Основного Материального Плана

* Планарные полуэльфы являются результатом связи между планарным человеком и праймовым эльфом (как будто бы они уже не страдали от кризиса личности!).

БАРИАУР

Бариаур – это кентавроподобное порождение Высших Планов, но его сложно назвать кентавром. Это существо выглядит, как смесь мужчины с бараном, или женщины с овцой. Размером примерно с человека, тело бариаура напоминает козлиное, а торс и руки – человеческие. Голова этого существа является смещением человеческой и звериной. У мужчин на лбу красуется пара бараньих рогов, тогда как у женщин они отсутствуют.

Бариауры заботятся о своем внешнем виде. Они обычно носят рубашки, жилеты, блузы, жакеты и кожаные кушаки, но это скорее является результатом личных предпочтений, чем каких-либо признаков этикета. Они также красят, подстригают и подбрасывают свою шкуру, чтобы сделать себя более привлекательными, по крайней мере, для своих сородичей. Очень часто их внешний вид довершается несколькими драгоценностями, которые свисают с рогов или вплетены в их шерстеподобные волосы.

Бариауры – это беспечный народ. Некоторые считают их безответственными, но лишь могучая жажда странствий заставляет их срываться с места. Никому не известно о существовании городов бариауров, и лишь немногие бариауры основали себе постоянные дома. Они собираются в стада, но самые отважные представители их народа уходят вдаль в одиночку или с отрядами авантюристов. Оседлые бариауры предпочитают пасторальную жизнь, на протяжении которой они заботятся о стадах овец, пасущихся на лугах, и выступают в роли защитников природы. Хотя это не означает того, что их невозможно встретить в городах, бариауры предпочитают посещать эти места только из любопытства или по делам.

Большая часть бариауров обитает на равнинах Асгарда, хотя небольшие их сообщества встречаются на Землях Зверей, Элизиуме и Арборее. Большая часть представителей их расы имеет хаотично-доброе мировоззрение, но персонаж-бариаур может иметь любое незлое мировоззрение. Бариауры общительны и отзывчивы, дружелюбны к незнакомцам, но не безрассудно доверчивы. Они считаются яростными воинами, и особенно они ненавидят гигантов, часто отклоняясь от своего пути, чтобы напасть на этих существ.

Все бариауры обладают инфравидением (в радиусе 60-ти футов) и нормой передвижения, которая равняется 15. Они обычно проводят одну атаку в раунд, но воины могут преодолевать это ограничение с возрастанием их уровней. Все бариауры травоядны, и даже одна мысль о пожирании мяса является для них отвратительной.

Бариауры обладают особыми способностями, которые зависят от их пола. Мужчины получают положительный модификатор +1 к показателям их Силы и Телосложения, но при этом от их Мудрости и Ловкости отнимается по 1 пункту. Еще в молодости они обретают природное оружие, так как именно в это время начинают расти их рога. Бариаур-мужчина может всегда боднуть своего противника, нанося ему 1d8 единиц урона (к этому прибавляется еще и положительный модификатор за Силу). Тем не менее, если удар успешен, то атакующий бариаур должен сделать удачный спас-бросок против разящего дыхания, или получить такой же урон, как и его жертва. Атакующее существо в 50% случаев падает на землю, если его размер равняется М или меньше.

Женщины получают положительный модификатор +1 к показателям их Интеллекта и Мудрости, но при этом от их Силы и Ловкости отнимается по 1 пункту. Из-за отсутствия рогов у них нет особых боевых способностей мужчин, но они обладают высокой чувствительности и интуитивной магической сопротивляемостью. Их острый нюх и слух дают им положительный модификатор +2 к броскам ошарашивания, в тех случаях, когда их противник обладает запахом или производит шум, и они получают положительный модификатор +3 к спас-броску против заклинаний.

Мужчины-бариауры могут быть бойцами, рейнджерами, паладинами или жрецами. Женщины-бариауры могут становиться бойцами, жрицами и волшебницами. В любом классе бариауры могут достигать 13 уровня.

ГИ+ЭРАЙ

Эта раса загадочных гуманоидов теперь обитает на плане Лимбо, хотя на самом деле гитзераи происходят с Основного Материального Плана, из мира, который назывался Гит. Их история практически полностью забыта, но её корни лежат в долгой и нестихающей ненависти к пожирателям разумов и своим сородичам, гитиянки. Некогда гитзераи и гитиянки были одним народом, но кровавые разногласия разделили этих существ. Причина разрыва давно уже стерлась из памяти обоих народов, но вековая кровавая вражда и вендетта до сих пор не ослабли.

Гитзераи выглядят практически так же, как и обычные люди (но горе тому несчастному, который осмелится перепутать их!), за исключением того, что гитзераи чуть выше и тоньше, чем люди. Кроме того, у них более заостренные черты лица, а сами лица длиннее, но самыми заметными отличиями обладают их глаза, цвет которых может варьироваться от серого до кошачье-желтого. Гитзераи -

это суровый народ, который не носит яркие одежды, не признает драгоценности и не улыбается, во всяком случае в присутствии других существ. У них нет

ГИ+ЭРАЙ, ГИ+ИЯНКИ,

КАКАЯ РАЗНИЦА?

ӨНИ ВСЕ НА ӨДӨ ЛИЦӨ.

- ПӨКӨЙНЫЙ ЯӨАН ЛИЗ

какого-либо отвращения к другим расами (за исключением пожирателей разумов и гитиянки), но они нечасто сходятся с отличными от них существами; они говорят только то, что нужно сказать, и ничего больше. Барды знают, что из гитиянки не получится хороший слушатель, так как кажется, будто у них полностью отсутствует стремление к прекрасному.

Тем не менее, гитзераи обладают вспыльчивым характером и страстями, которые могут заходить за опасные пределы. Во-первых, как уже упоминалось, гитзераи ненавидят гитиянки. Старинные враги никогда не объединятся по своей воле и всегда будут пытаться уничтожить друг друга (Тем не менее, эта ненависть не является самоубийственной). Во-вторых, гитзераи питают искреннюю преданность к безопасности своей расы, что несомненно объясняется последствиями их бесконечной войны с гитиянки. Гитзераи очень мало рассказывают о своих крепостях на Лимбо, еще меньше они говорят о себе, и уж совсем немного о своих занятиях. И, наконец, если у гитзераев есть спорт, то он называется охота на иллитидов. Собравшиеся в отряды, называемые рракма, молодые представители этой расы странствуют по планам, выслеживая и уничтожая пожирателей разумов.

Персонаж-гитзерай получает положительный модификатор +1 к Интеллекту и Ловкости, но при этом от его Силы и Мудрости отнимается один пункт. Герой может быть любого мировоззрения, которое не является законным. Доступные гитиянки классы ограничиваются бойцами (максимальный уровень - 9), бойцами/магами (9/12 уровни соответственно) магами (12 уровень) и ворами (максимальный уровень - 15).



В качестве своего бога, гитзераи почитают древнего короля-колдуна, и потому у них нет жрецов.

Гитзераи обладают природным инфравидением в радиусе 60 футов. Более значительной особенностью этой расы является то, что воины и воры этой расы получают 5% магическую сопротивляемость за каждый новый уровень (до в 95%). Эта магическая сопротивляемость действует всегда; игровой персонаж не может уменьшить её, чтобы получить какое-либо преимущество от наложенного на него заклинания. Более того, эта сопротивляемость воздействует и на используемые гитзераями магические предметы. Всякий раз, когда представитель этой расы впервые использует магическую вещь, существует указанная выше вероятность того, что она не будет действовать в его руках. Подобная проверка делается всего один раз для каждой вещи, и последствия её действуют постоянно. Предмет, на котором гитзерай провалил бросок, продолжает определяться, как магический, но персонаж больше не может использовать его силы. К примеру, боец-гитзерай 5-ого уровня находит пластинчатый доспех +1. Если персонаж облачается в доспех, то Мастер делает бросок, чтобы определить, будет ли он действовать. В результате броска выбрасывается 24, но это число меньше 25% вероятности того, что этот предмет не сработает (5-ый уровень x 5%). С этого момента, данная броня для этого персонажа будет ничем не лучше обычной пластинчатой брони. Маги-гитзераи не обладают магической сопротивляемостью, так как они должны подавить в себе эту способность, чтобы стать магами. Бойцы/маги могут согласиться на существование сопротивляемости (со всеми её недостатками) или отказаться от неё при создании персонажа.

ТИФЛИНГ

Во вселенной немногие существа имеют чистые родословные, и еще меньше существ являются тем, чем они кажутся. Это величайшая истина жизни тифлинга. Вряд ли стоит задавать тифлингу вопрос о его происхождении, так как ответ вряд ли будет приятным для любопытного. Частично люди, а частично еще кто-то, тифлинги представляют собой сирот планов. Можно сказать, что это люди, которые слишком тесно соприкоснулись с планами. Тень острого ножа, которая вечно лежит на их лицах, слишком яркий огонь, пылающий в их глазах, аромат золы в их присутствии – все эти вещи и еще много чего прекрасно описывают тифлинга. Ни один планар не перепутает тифлинга с человеком, а большинство праймов ошибутся только раз. Тифлинги живут одновременно и со стыдом, и с гордостью за то, чем они есть. У них нет своей собственной культуры, и большая их часть является одиночками, которые прекрасно соответствуют их окружению. Некоторые достигают вершин человеческого общества, превращаясь в поэтов и художников, которые описывают порочные пределы респектабельного мира. Авантюристы этой расы часто проводят целые годы, исследует неизвестные уголки вселенной, открывая загадочные земли или экспериментируя в забытых сферах магической науки.

Люди не верят тифлингам (и глубоко в душе они страшатся их), но одновременно с этим они восхищаются ими. Соприкоснувшиеся с планами часто обвиняются в тайных заговорах и ужасных интригах – очень часто, при отсутствии малейших доказательств – просто из-за того, кем и чем они являются. Тифлинг уже вскоре после рождения узнает о том, что жизнь нечестна и сложна. В ответ он наносит ей удар за ударом и клянется, что ни один из его врагов никогда не увидит его боли. Другие люди, даже другие тифлинги, никогда не рассматриваются в качестве союзников, а часто автоматически заносятся в разряд врагов. Тифлинг никогда не заведет друга, пока не узнает все слабые стороны своего товарища, но даже после этого он не будет доверять ему полностью. "Я слежу за своей собственной спиной", – вот старинная колкость тифлингов. Они не поддерживают идеи наследственной кровной мести, но тифлинги заботятся только о себе, не обращая внимания на проблемы других.

Персонажи-тифлинги получают положительный модификатор +1 к показателям Интеллекта и Харизмы, но при этом теряют по одному пункту Силы и Мудрости. Представители этой расы могут иметь любое мировоззрение, за исключением законно-доброе. Они также получают ряд особых способностей, основанных на их загадочном наследии: Они обладают инфравидением в радиусе 60 футов и могут создавать темноту с радиусом 15 футов один раз в день. Тифлинги получают только половину обычного урона от атак, основанных на холоде, и получают положительный модификатор +2 ко всем спас-броскам против огня, электричества и яда.

Тифлинги могут быть бойцами, рейнджерами, волшебниками (включая магов-специалистов), жрецами, ворами или бардами. Они могут становиться мультиклассовыми персонажами, включая таких героев, как боец/маг, боец/жрец, боец/вор, маг/вор, и жрец/вор.

Тифлинги воры получают следующие расовые модификаторы к своим воровским умениям:

PP	OL	F/RT	MS	HS	DT	CW	RL
-	+5%	-	+10%	+10%	-	-	+5%

КЛАССЫ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Выбор классов, доступный игровым персонажам, зависит от кампании: Те, которые разрешают существование праймовых персонажей, дают возможность игрокам использовать любые классы из существующих в базовом мире Основного Материального Плана, используемого Мастером. Планарные персонажи могут принадлежать к любому из классов, упомянутых в Книге Игрока, которые подходят к их расе.

В кампании Планскейпа, бойцы и рейнджеры рассматриваются так же, как и в любом другом сеттинге. Так как паладины связаны с отдельной силой, они могут вызывать у других существ различные реакции. Те, кто разделяют веру паладина, относятся к святому воину

с огромным уважением. Существа с противоположными убеждениями относятся к паладинам, как к зловещим агентам враждебной силы, и поступают с ними соответственно. Волшебники, независимо от того, являются ли они магами или специалистами, рассматриваются далеко не с таким же самым уважением, как во многих других сеттингах. Планы обладают собственной великой магией, и волшебники – только часть её.

К жрецам относятся осторожно. Большая часть планаров считает, что жрецы, находящиеся в непосредственной близости к своим богам, должны обладать особыми силами. Это не обязательно является истиной, но все еще заставляет многих говорить о священниках с дрожью в голосе. В любом случае, жрецов ожидают немалые неприятности на планах с противоположным мировоззрением. К примеру, демоны любят причинять жрецам добрых мировоззрений всевозможные неприятности. Священники, желающие прожить долго, должны быть умными или настойчивыми, а лучше и теми, и теми.

Воры одновременно считаются и героями, и мерзавцами. Порождения Низших Планов неохотно отдают им свое переполненной ненавистью почтение – с их точки зрения, хороший вор является ненадежным и коварным предателем (очень хорошие качества с их точки зрения, если, конечно же, не обратить их против них). Порождения Высших Планов относятся к ворам так же, хотя не находят ничего хорошего в вышеупомянутых качествах. На Высших Планах более почитаемыми являются барды, что объясняется их навыками, и тем, что некоторые из этих неудачников ухитряются продемонстрировать ясность мысли и тягу к искусству. Порождения Низших Планов считают бардов полезными только для того, чтобы те воспевали их достоинства.

В отношении других персонажей Основного Материального Плана отношения и мнения не столь категоричны. Псиоников просто считают еще одной разновидностью магов. Черные, Красные и Серые (Хм, а мне кажется, что там Белые были. Прим. переводчика) волшебники с Кринна считаются слабаками, так как их силы связаны с отдаленным лунами этого мира. Гномы-механики вызывают только омерзение, и считается, что их следует как можно чаще избегать, или, по возможности, быстро уничтожать.

Осквернители и хранители с Атхаса (мира Темного Солнца) имеют здесь особый статус. Демоны уважают разрушительную силу осквернителей, тогда как добрые существа ненавидят их. То же самое, но с точностью до наоборот, касается и хранителей. Большая часть планаров считает элементарных жрецов Атхаса прискорбно несведущими в реалиях вселенной. Гладии являются всего лишь еще одной разновидностью бойцов. Барды Атхаса – это единственные барды, к которым хорошо относятся на Низших Планах.

Но истина в следующем: Имена значат меньше, чем действия. Хотите, чтобы вас уважал весь Сигил? Так идите и добейтесь его уважения!

Я ПЕР+В?
ТАК ПӨЧЕМҮ ЖЕ
Я НЕ ПӨННӨ
АГӨНИИ?
- АЛЬ-ДЖАФФАР,
НЕКОГДА
ХҮЗҮЗ

The background of the page features a stylized, painterly illustration of a fantasy city. On the left, a large, dark, ornate building with a tiled roof and decorative elements is visible. In the foreground, a character with a large, curved-horned helmet and a dark, patterned tunic stands looking towards the city. The city itself is depicted with various buildings and structures, rendered in a soft, painterly style with a warm, golden light emanating from the background.

ФРАКЦИИ НА ПЛАНАХ

Не только раса и класс определяют облик персонажа на планах. Человек обязан иметь философию, свое видение вселенной и того, что она означает. Конечно же, персонаж может обойтись и без этого, но как же он собирается понять все, что окружает его и найти свой собственный "центр вселенной"? Как он собирается отделить друзей от врагов там, где его точка зрения может определять все?

Величие общего замысла особенно хорошо проявляется на улицах Сигила и окружающих планах, где каждая фракция имеет своих лидеров, цели, силы и позиции. Каждая фракция смотрит на вселенную по-своему,

и обладает собственными силами. Некоторые из них надеются только на собственные силы, некоторые нет, а некоторые вообще не заботятся об остальной части вселенной. Фракции немного напоминают подклассы персонажей (смотрите различные Книги Классов), но, в отличие от них, фракции не беспокоятся о принадлежности героя к определенной расе или классу. Единственной вещью, которая имеет какое-то значение, является мировоззрение, но даже оно иногда никак не влияет на возможность вступления в ряды фракции. Фракции предоставляют страннику способ понимания планов. Это не синоним мировоззрения, хотя два этих понятия очень похожи. Кроме того, в отличие от подклассов, фракции действительно являются организациями, которые имеют свои преимущества и ограничения. У каждой фракции есть лидер, известный как фактол, позиция которого полностью зависит от верности философии, а не от уровня или класса. Некоторые фракции более сплочены, чем другие, тогда как одна из них – Независимые – на самом деле не является фракцией. Каждый планарный игровой персонаж может начать уже во фракции, и сразу же после этого, он оказывается с ней в очень тесной связи, и, следовательно, игрокам следует делать свой выбор, очень хорошо подумав над ним.

Тот, кто переходит из одной фракции в другую, оказывается в такой же ситуации, как и Бенедикт Арнольд (смотрите Шекспира "Много Шума из Ничего". Прим. переводчика) – старые товарищи ненавидят его, а новые не доверяют ему. Если Мастер проводит смешанную кампанию с Сигилом в качестве базы, то он может разрешить праймовым игровым персонажам начать с членством во фракции. В этом случае, он может предположить, что персонаж пробыл на планах (в качестве ученика или еще кого-то) достаточный промежуток времени, чтобы разобраться в существующих там философиях. Если праймовые персонажи прибывают в Город Дверей из кампании Основного Материального Плана, то они не принадлежат какой-либо из фракций и автоматически считаются Аутсайдерами. Эти персонажи могут иметь подклассы персонажей, если их Мастер разрешает это. Описания каждой из фракций, представленные на следующих страницах, составлены следующим образом:

♦ **Официальное Название Фракции.** Альтернативные и жаргонные названия, не всегда лестные, приведены в скобках.

♦ **Философия Фракции.** Здесь представлено краткое изложение того, во что верит фракция.

♦ **Основной План Влияния.** Это план, на котором фракция обладает наибольшей мощностью. Чаще всего, это план, мировоззрение которого ближе всего к философии фракции. Штаб-квартира каждой из фракций также указана в этом разделе.

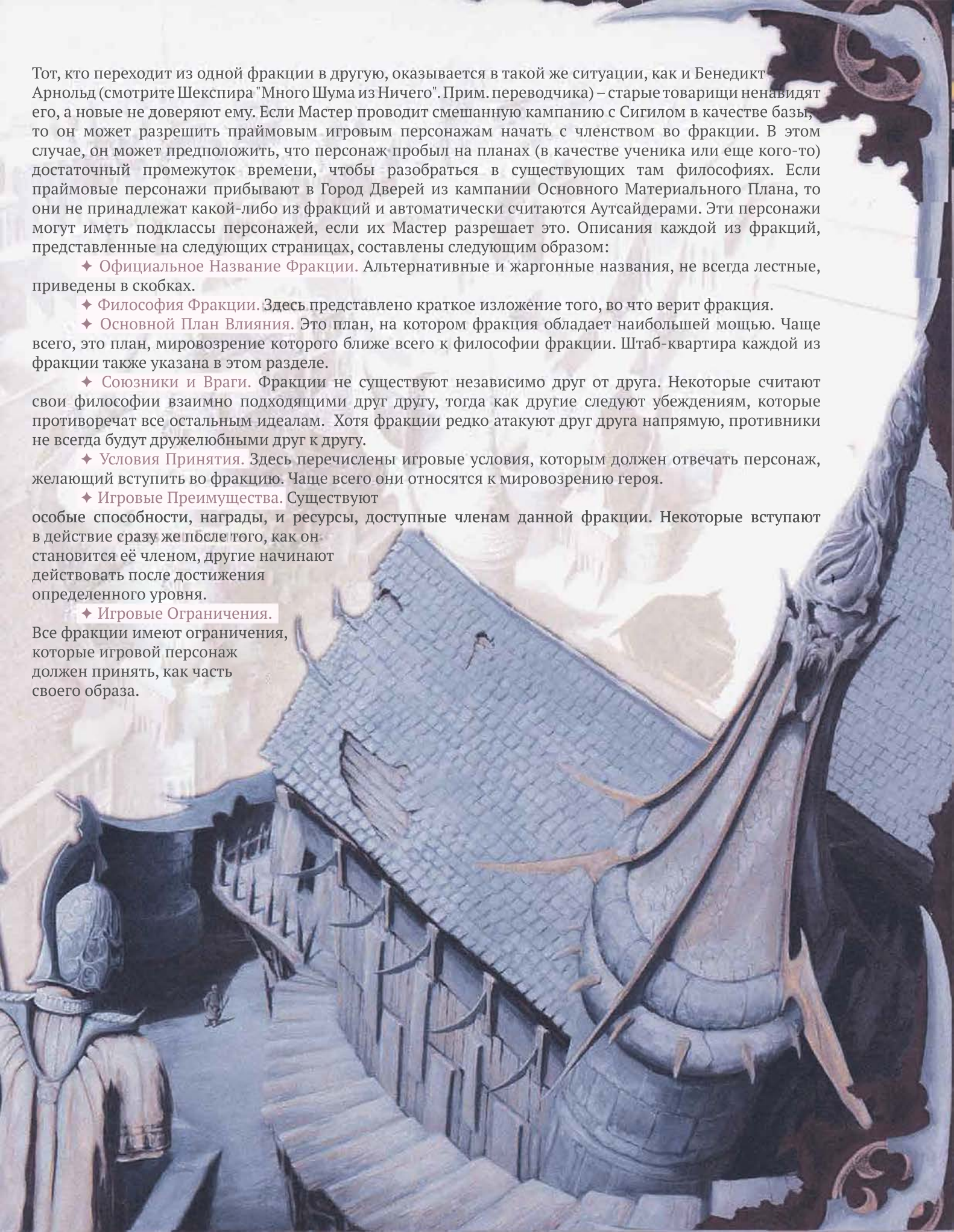
♦ **Союзники и Враги.** Фракции не существуют независимо друг от друга. Некоторые считают свои философии взаимно подходящими друг другу, тогда как другие следуют убеждениям, которые противоречат все остальным идеалам. Хотя фракции редко атакуют друг друга напрямую, противники не всегда будут дружелюбными друг к другу.

♦ **Условия Принятия.** Здесь перечислены игровые условия, которым должен отвечать персонаж, желающий вступить во фракцию. Чаще всего они относятся к мировоззрению героя.

♦ **Игровые Преимущества.** Существуют особые способности, награды, и ресурсы, доступные членам данной фракции. Некоторые вступают в действие сразу же после того, как он становится её членом, другие начинают действовать после достижения определенного уровня.

♦ **Игровые Ограничения.**

Все фракции имеют ограничения, которые игровой персонаж должен принять, как часть своего образа.



АТАР

(Бросающие Вызов, Агностики, Потерянные)

Философия Фракции. Следуя мнению этих людей, великие и ужасные силы - это всего лишь лжецы! Те, кто называют себя "богами" планов, на самом деле - смертные, подобные нам. Да, они невообразимо сильны, но они не боги. В конце концов, они могут умереть, они должны дарить радость своим последователям и они часто враждуют друг с другом, подобно детям. Тор, Зевс и другие - все они обманщики.

Конечно же, где-то может быть истинный бог, может быть даже не один, но подобную силу просто невозможно себе представить. Подобных существ нельзя увидеть, с ними нельзя поговорить, и смертные не могут понять их. Нужны доказательства? Посмотрите на заклинания и силы, дарованные жрецам. Откуда в действительности происходят эти способности? Они должны зависеть от неведомого нам истинного бога, который находится вне этого всего, а силы - это всего лишь посредники, с помощью которых исполняется его воля. Глупые смертные верят в то, что силы - это источник всего величия, и почему же силы должны исправлять их ошибку? Асгард, Механус, Баатор также являются ложью. Эти планы не являются местом обитания высших существ, а всего лишь землями, созданными волей сил. Каждый может сделать то же самое, если будет знать как. Весь пот и труд просителей предназначен не для соединения в одно целое с их планом - нет, их ждет высшая награда, если она существует. Представители - это всего лишь результаты магических или био-магических трансформаций, результат природной планарной магии. Конечно же, Атар не так глупы. "Пускай силы называют себя богами", говорят они. "Не нужно смеяться над этим, так как не стоит обижать силы". Несмотря ни на что, разъяренная сила может быть опасным врагом.

Все Атар хотят сорвать вуаль тайны, раскрыв секрет вселенной, и заглянуть в лицо неизвестности.

Основной План Влияния. Астрал, на котором Атар наблюдают за телами мертвых богов, выступающих в качестве доказательства их убеждений. Штаб-квартирой Атар в Сигиле является Разрушенный Храм, место, некогда посвященное в данный момент мертвому и забытому богу, Аоскару.

Союзники и Враги. Философия Атар подобна философии Верящих в Первоисточник. Они часто бывают союзниками, но не всегда.

Условия Принятия. Атар являются одной из немногих фракций, в которых существует ограничение по классам. Жрецы отдельных богов никогда не становятся членами этой фракции, так как невозможно верить в "лживого" божка. Общие жрецы (верующие в великую силу) могут стать членами этой фракции. Члены могут принадлежать к любой расе или мировоззрению.

Преимущества. Последователи фракции Атар обладают иммунитетом к следующим заклинаниям: отвращение, предсказание, наложение проклятья, проклятье, гадание, проповедь, требование, святое слово и задание.

Ограничения. Так как Атары приуменьшают ценность и мощь сил, жрецы отдельных богов не могут помочь Атарам заклинаниями или магическими предметами, особенно теми, которые призваны исцелять. Только самые отчаянные обстоятельства могут заставить жреца нарушить это правило. Конечно же, ни один уважающий себя Атар никогда не даст прикоснуться к себе ни одной жреческой жабе...

эй, +Ы, БӨЛВАН!

ЕСЛИ БЫ БӨГИ ДЕЙС+ВИ+ЕЛЬНӨ

СҮЩЕС+ВӨВАЛИ и ЗАБӨ+ИЛИСЬ ө НАС,

+ө +Ы ДҮПДЕШЬ, ч+ө +Ы БЫЛ БЫ

ЗДЕСЬ?

- ФАК+ӨЛ ТЕРРАНС, А+АР



БЕРЯЩИЕ В ПЕРВОИСТОЧНИК

(Люди Богов)

Философия Фракции. Для этих людей, все вещи – божественны. Все вещи могут возвыситься к великой славе – если не в этой жизни, то в следующей. Главное быть терпеливым. Смотрите, люди, истина в следующем: Все – праймы, планары, просители, представители, да и все остальные – проходят через ряд испытаний. Выжить, преуспеть и возвыситься – вот цель каждого существа. Потерпев неудачу, реинкарнируйся и попробуй вновь. Довольно просто и откровенно. Конечно же, все не так уж легко. Во-первых, никто в действительности не знает, что представляют собой эти испытаний. Должен ли человек быть добрым, злым или каким-то еще? Люди Богов пытаются разгадать это. Во-вторых, человек может двигаться и в обратном направлении – сглупить и вернуться обратно в качестве прайма или чего-то еще более неприятного. Есть и те, кому не посчастливилось превратиться в новой жизни в демонов. И, наконец, есть еще одна деталь, которую никто не может понять. Обретение силы не является завершением этого цикла. Есть еще что-то, чего позволяет добиться полученная сила. Перейди в иную, идеальную форму, и навсегда освободись от оков этой вселенной. В данный момент, существует несколько существ, достигших этого, и рано или поздно мы последуем за ними, но это будет только тогда, когда силу обретут все обитатели вселенной. Множество миров, на, так называемом "бесконечном" Основном Материальном Plane уже довольно плотно заселены. Когда прайм поднимается на следующий уровень бытия, то во вселенной становится на одного прайма меньше – если, конечно же, планар не допускает ошибку, и не становится одним из праймов. Но рано или поздно, все осознают истину, окончательную цель, и когда это произойдет, то вселенная завершит свое существование и исчезнет. Так что, как вы видите, Люди Богов считают это главной целью вселенной. Основной Материальный, Внутренний и Внешний Планы – все они предназначены для того, чтобы испытывать и очищать. Для того чтобы понять, что именно проверяется и как, необходимо только собрать нужное количество данных. Когда это случится, то Люди Богов смогут ускорить конец вселенной и перейти на новый уровень существования.

Основной План Влияния. Эфир. Демипланы Эфира, созданные могучими магами и подобными им, являются доказательством философии Людей Богов. В Сигиле, Люди Богов основали свою штаб-квартиру в Великой Литейной, символической кузнице планов.

Союзники и Враги. Так как центральное место в философиях Людей Богов и Атар занимает идея того, что существует нечто более великое, чем силы, эти две фракции часто выступают в качестве союзников. Таким же образом, вера в конец существования вселенной объединяет Людей со Стражами Судьбы, хотя любые альянсы между двумя этими группами всегда оказываются временными. И Мрачная Каббала, и Мусорщики возражают против философии Людей Богов, и они являются противниками этой фракции.

Условия Принятия. Люди Богов открыты всем расам, классам и мировоззрениям. Тем не менее, жрецы определенных богов получают отрицательный модификатор – 1 ко всем своим спас-броскам, из-за недостатка веры в своих покровителей.

Преимущества. Из-за их веры в то, что все имеет свой потенциал, Люди Богов чаще всего находятся в неплохих отношениях со всеми обитателями планов. Они получают положительный модификатор +2 (или +10%) ко всем броскам реакции при столкновениях с планарными существами.

Ограничения. Вдобавок ко всем ограничениям в случае со жрецами, которые описаны выше, Люди Богов не могут быть воскрешаться. Тем не менее, они могут автоматически реинкарнироваться в теле существа, принадлежащего к расе игрового персонажа (по выбору Мастера).

ВСЕ ПЫ – БӨГИ, СПЕР+НЫЕ,
ДАЖЕ ДЕПӨНЫ, ПРӨИСХӨДИП
из ӨДНӨГӨ ИС+ӨЧНИКА.

К+Ө ЗНАЕ+? ВӨЗПӨЖНӨ,
в СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ ВЫ
С+АНЕ+Е ЛИЧИНКӨЙ.

– ФАК+ӨЛ АПБАР, ЧЕЛӨВЕК БӨГӨВ



ПРАЧНАЯ КАББАЛА

(Безрадостные, Каббала, Безумцы)

Философия Фракции. "Ничто не имеет значения", говорят члены этой фракции "так что просто отбрось это, бедняга. Кто сказал, что реальность имеет какой-то смысл?". Для этих людей, вселенная не является даже жестокой шуткой, так как даже это придаст ей какое-то значение. Посмотри на этих людей, которые объединяются во фракции, мечутся вокруг и пытаются найти смысл того, что никогда его не имело. Они бесцельно тратят на это свои жизни. И они называют Мрачную Каббалу безумной - ха!

Вот кредо Безрадостных: "Вселенная не имеет смысла и не должна его иметь". Все легко и просто. Их убеждения нельзя сформулировать, как "вселенная не имеет значения", так как сам ответ уже несет в себе некое значение.

Посмотрите на праймов, просителей, представителей, даже сил! Ни у кого нет Ответа. Никто не находится здесь с некой высшей целью. Все состоит в том, да и сам смысл вселенной тоже, что мы представляем в окружающей нас пустоте. Печальнее всего для Каббалы то, что очень многие отказываются принимать это. Выискивая "истину", эти люди не видят её. Как только человек понимает, что все вокруг ничего не значит, все начинает обретать свой смысл. Вот почему некоторые странники сходят с ума – они пытаются найти то, чего нет. Конечно же, некоторые люди просто не способны принять истину. Они воют и рычат, забиваются в углы и молятся силам, как будто бы это может помочь им. Ну что же, им можно посочувствовать. Безрадостные знают печальную истину, и если другие не могут осознать её, то это их проблема. Для того чтобы присоединиться к Каббале, человеку нужно сделать три вещи: перестать искать смысл, принять то, что происходит с ним, и заглянуть в себя. Снаружи нет смысла, и потому главный вопрос состоит в следующем: "А есть ли смысл внутри?"

Основной План Влияния. Пандемониум. Этот план, Земля Плача, не обязан своим существованием никому и ничему.

Его туннели, в которых бушуют воюющие ветра безумия, стали подходящим домом для Мрачной Каббалы. В Сигиле, штаб-квартира Каббалы находится на Заставе, лечебнице перед Ульем.

Союзники и Враги. Мрачная Каббала это не та группа, к которой можно относиться нейтрально. Стражи Судьбы, Мусорщики, Революционная Лига и Хаоситекты относятся к Мрачной Каббале доброжелательно. Братство Порядка, Гармониум и Убийцы Милосердия с очень большим трудом принимают нигилистическую точку зрения

Каббалы, и потому их можно записать в ряды врагов данной фракции.

Условия Принятия. Мрачная Каббала открыта для персонажей всех рас, классов и мировоззрений, за исключением законного.

По своей природе, законопослушные персонажи не могут принять основное убеждение Каббалы – что жизнь существует без какого-либо смысла – так как это означает и отсутствие порядка.

Преимущества. Считаемые большинством безумцами, члены Мрачной Каббалы обладают иммунитетом к заклинаниям, вызывающим безумие и сумасшествие, включая хаос, замешательство, заблуждение, слабоумие, непреодолимый танец Отто и истерику Таши.

Кроме того, Безрадостные могут делать спас-бросок против заклинания чтения мыслей, направленного на них.

Ограничения. Безрадостные подвержены приступам сильной меланхолии, которая отражает их реакцию на бессмысленность жизни. В начале каждого игрового дня, игрок должен сделать бросок 1d20. Если результат равняется 20, то на персонажа обрушивается понимание тщетности его собственных убеждений. Человек не будет ничего предпринимать, если, конечно же, его философски не убедят в том, что это стоит сделать. Заметьте, что монстр, пожирающий другого члена партии, не является достаточным убеждением. (Для Безрадостного, жизнь или смерть бедняги просто не имеют никакого значения).

СЛЫШИШЬ ВӨПЛИ ГЛУПЦӨВ,

ЗАБЛУДИВШИХСЯ В ЛАБИРИН+АХ?

ЕСЛИ +Ы ПРИШЕЛ СЮДА,

Ч+ӨБЫ ПӨЗНАТЬ +АЙНЫ ПИРӨЗДАНЫЯ,

+Ө +Ы ПӨЖЕШЬ СЭКӨНӨПИТЬ

СВӨЕ ВРЕПЯ И СРАЗУ П+ПРАВИТЬСЯ К НИП,

+АК КАК Э+Ө ЕДИНС+ВЕННӨЕ, Ч+Ө Э+И +АЙНЫ

ПӨГУ+ ДАТЬ +ЕБЕ - И НИЧЕГӨ БОЛЬШЕ.

- ФАК+ӨЛ ЛХАР, ПРАЧНАЯ КАББАЛА



СТРАЖИ СУДЬБЫ

Философия Фракции. Когда-нибудь слышал об энтропии, брат? Посмотри вокруг: все уходит в землю, разваливается на части, останавливается. Люди умирают, скалы выветриваются, звезды падают, планы тают. Это энтропия – судьба вселенной. Множество людей думает, что это ужасно, но только не Стражи Судьбы. Они уверены в том, что ничто не вечно, даже планы. Так и должно быть, говорят они, это цель всего. Рано или поздно, последние кусочки вселенной исчезнут, и не останется ничего – расценивайте это, как окончательное освобождение нашего существования от боли и тяжелого труда. Те люди, которые пытаются укрепить вещи – остановить разложение и соединить все снова – не правы. Они сражаются с природной целью вселенной, пытаясь совершить нечто неестественное. Они не правы. Поэтому знай, что Стражи Судьбы пришли сюда для того, чтобы помочь извечному процессу, который царит во вселенной. Вещи должны разрушаться, а Стражи Судьбы обязаны следить за тем, чтобы некоторые надоедливые существа не мешали этому. Какое право имеют смертные нарушать природный ход вещей? И кто-то должен присматривать за представителями и силами, чтобы убедиться в том, что они также не вмешиваются в данный процесс. Силы не могут восстанавливать вещи или уничтожать их слишком быстро, знайте это. Не воспринимайте эту фракцию неправильно. Все это не значит, что если кто-то строит дом, то они разрушают его. Это здание – часть всеобщего разложения: каменщик разрушает скалу, лесоруб рубит дерево, а потом термиты прогрызают бревна до тех пор, пока вся конструкция не превращается в руины. Но до этого пройдет еще много времени. Бедняга, который не видит всего великого замысла, поступит очень глупо, если будет разрушать все, что построили до него. В этом глобальном разрушении все играет свою роль. Праймы медленно пожирают свои миры, и так же делают сами планары. Посмотри на просителей – энтропия достигает своего наивысшего пика, когда они исчезают. Со временем, то же случится и со всеми нами.

Основной План Влияния. Стражи Судьбы поддерживают некогда великие цитадели на каждом из негативных квазипланов: Золы, Вакуума, Соли и Пыли. План Негативной Энергии воплощает в себе идею Стражей Судьбы об окончательной судьбе вселенной, и потому их цитадели построены так близко к нему, как только возможно. В Сигиле их штаб-квартира находится в главном городском арсенале.



ВСЁ УПИРАЕТСЯ. МЫ ЗДЕСЬ
+ΘΛΥΚΘ ДЛЯ +ΘΓΘ, Ч+ΘΒΥ
СПΘСΘБС+ВΘΒА+Ь Э+ΘΠΥ.

Союзники
и Враги. И Мрачная
Каббала, и Мусорщики
считают энтропические убеждения Стражей весьма

**- ФАК+ΘΛ ПЕН+АР,
СТРАЖ СУДЬБЫ**

сходными с их собственными философиями, хотя Каббала высмеивает их веру в то, что энтропия является "целью вселенной". Люди Богов соглашаются с идеей о том, что вселенная обречена на гибель, но они не могут принять идею о том, что разрушение может быть целью само по себе. Братство Порядка и Гармониум отвергают философию Стражей Судьбы.

Условия Принятия. Ряды Стражей Судьбы открыты для представителей всех рас и мировоззрений. Жрецы, обладающие доступом к сферам лечения и создания, никогда не становятся Стражами Судьбы.

Преимущества. Организация и внешний вид Стражей Судьбы очень напоминают армейские. Все члены этой фракции изучают технику владения мечом, получая положительный модификатор броска атаки +1, когда они сражаются с помощью этого оружия. Странники, которые плохо владеют мечом, могут использовать его без отрицательных модификаторов, но им приходится терпеть все остальные ограничения их классов.

Ограничения. Стражи Судьбы обладают природной сопротивляемостью ко всем лекарствам и целительным средствам. Чтобы подействовало исцеляющее заклинание или магическое устройство, Страж Судьбы должен провалить спас-бросок против заклинания. Если спас-бросок успешен, то магия не действует.



МУСОРЩИКИ

(Мертвые)

Философия Фракции. Эти люди считают, что Жизнь – это шутка, огромная ложь. Нет ничего живого: на самом деле даже нет такой вещи, как Жизнь. Конечно же, просители по сравнению с нами мертвы, но и все остальное так же мертво – просто об этом еще никто не знает. Так в чем же правда? Все просто: "Все эти миры и все эти вселенные – это всего лишь тени иного существования". Эта вселенная, Основной Материальный, Внутренние и Внешние Планы – все это места, где существа оказываются после смерти. Просто задумайтесь, если бы все вокруг действительно было бы живым, разве существовало бы столько боли и страданий во вселенной? Конечно же нет! Жизнь должна быть наполнена радостью и позитивными ощущениями. Наше существование безмолвно, безрадостно, переполнено болью и искажено горем. Разве есть во всем этом место радости? Это существование – всего лишь отголосок истинной жизни. На самом деле, каждый из нас мертв – праймы, планары, представители, просители, все они – просто некоторые более мертвы, чем другие. Праймы еще только в начале пути, планары зашли чуть дальше, а просители уже почти в самом конце. Кроме того, существуют бродячие мертвецы. Они единственные сумели сохранить в этом мире непорочность – отринув все страсти и чувства. Наша цель не слияние с планами, как думают просители; на самом деле, мы должны очистить себя от скверны, стать одними из истинно мертвых. Есть еще одна важная деталь: для того, чтобы оценить Смерть подобно Мусорщику, человек должен исследовать свою так называемую "жизнь" и понять свой текущий уровень существования со всеми его испытаниями перед тем, как подняться на новую ступень лестницы Истины. Человек, который становится неугомонным и торопит ход событий, умирает, как глупец, и, возможно, ему придется вновь начать путь сначала – воистину напрасная трата времени! Истина в следующем: Уважай Смерть и никогда не обращай с ней, как со слугой.

Основной План Влияния. План Негативной Энергии. С помощью огромных усилий, Мусорщики поддерживают существование своей цитадели в негостеприимной темноте этого плана. В Сигиле, их штаб-квартирой является Морг, место, в котором привозят тела всех погибших в городе существ.

Союзники и Враги. Взгляды Мусорщиков провоцируют сильную реакцию. Мрачная Каббала принимает их мрачную точку зрения, так же, как и Стражи Судьбы.

Обреченные также находят нечто общее в детерминистических взглядах Мусорщиков. С другой стороны, фаталистическое отрицание жизни Мертвыми противоречит убеждениям Знака Единого. Из всех фракций, Общество Восприятия сильнее всего отрицает учение Мусорщиков. Более того, большая часть праймов очень с большим трудом общается с Мусорщиками, так как их взгляды на жизнь и смерть слишком противоположны.

Условия Принятия. Представители всех рас, классов и мировоззрений могут стать Мусорщиками. Жрецы богов смерти особенно часто вступают в ряды этой фракции.

Преимущества. Мусорщики обладают одной из самых уникальных способностей из всех фракций, которая выражается в Молитвенном Перемирии. Это перемирие представляет собой пакт, который был заключен во времена, которые давно уже стерлись из памяти людей, между Мусорщиками и обитателями королевства мертвых. В результате этого перемирия, вся нежить будет игнорировать Мусорщика до тех пор, пока тот не сделает ничего, что могло бы повредить мертвому существу. Если

Мусорщик нарушает пакт, то нежить и её компаньоны разберутся с ним так же, как и с любым живым существом. Этот пакт относится только к Мусорщикам. Если один из представителей этой фракции находится в одном отряде с другими персонажами, то нежить будет реагировать на остальных членов группы так, как и обычно (атакуя, к примеру), но при этом не обращая внимания на Мусорщика. Если тот бросается на помощь своим товарищам, то нежить освобождается от оков перемирия. Благодаря этой способности, Мусорщики очень часто работают вместе с зомби и подобными им существами.

Ограничения. Возможность оживления Мусорщика равняется половине данной вероятности у других персонажей. Концепция оживления и воскрешения противоречит философии данной фракции, и потому большинство Мусорщиков не согласится на это по своей воле.



ФБРЕЧЕННЫЕ

(Стяжатели, Бессердечные)

Философия Фракции. Эта фракция говорит, что вселенная принадлежит тому, кто может владеть ею. Каждый человек сам создает собственную судьбу, и никто не может винить другого в своих же ошибках. Тот, кто жалуется на свою плохую удачу – слабак; если бы он хотел преуспеть, он бы сделал это. Вот, как устроена вселенная, с точки зрения Стяжателей: У каждого человека есть потенциал стать великим, но это не значит, что он им станет. Для того чтобы это случилось необходимо много труда и пота, а не праздных надежд. Тот, кто работает не щадя себя, получит то, чего заслужил.

Доказательства? Посмотрите на бедных просителей. Разве могут они лежать на травке и ждать, когда их награда упадет к их ногам? Нет, силы протаскивают их через мясорубку, повергая всевозможным испытаниям. Большая часть просителей не выдерживает испытаний и умирает, но те, кому хватило силы и воли, получают свою награду. Не следует печалиться о странниках, которые не смогли сделать ничего хорошего – их поражение объясняется только их собственной слабостью. Некоторые добросердечные люди могут назвать это жестокой философией, говоря, будто в ней нет места состраданию. На самом деле, это попытка оправдать слабость. Сострадание существует, но только для тех, кто заслужил его. Лучший способ не пострадать – это быть достаточно сильным, чтобы отбиться от всех противников.

Большая часть людей верит в то, что Обреченные могут только забирать, но Стяжатели объясняют, что это не так. Существует множество вещей, которыми должен обладать человек, но не все их можно обрести с помощью силы. Человеку необходима хотя бы чуточка уважения, а этого невозможно добиться силой. И еще есть счастье. Человек может уйти от всего и стать счастливым, в отличие от множества убийц, старающихся обрести счастье. Существует доброта без слабости, сострадание без трусости."

В следующий раз, когда кто-то будет плакать над своей разбитой жизнью", говорят Стяжатели, просто напомните ему, что силы дали этому человеку возможность самостоятельно распоряжаться собственной судьбой. И только он виноват, если ему это не удалось".

Основной План Влияния. Философия Обреченных прекрасно подходит хаотичной природе сил, которые обитают на Асгарде, и потому сложно удивляться тому, что эта фракция так сильна в этом месте. Их штаб-квартира в Сигиле находится в Зале Записей, в котором перечислены все владельцы важных вещей.

Союзники и Враги. Из всех философий, учение Обреченных ближе всех к принципу "оставьте-меня-в-покое" Свободной Лиги и две этих фракции часто работают вместе. Убийцы Милосердия разделяют определенные положения с Обреченными, особенно отношение к милосердию и состраданию – хотя они не принимают позицию "сила-означает-правоту" Стяжателей, и потому эти две группы находятся в прохладном союзе. Гармониум считает Обреченных опасными глупцами и эти две фракции можно назвать врагами.

Условия Принятия. Членство в рядах Обреченных гарантировано представителю любой расы или класса. Тем не менее, законно-добрые персонажи не могут присоединиться к этой фракции.

Преимущества. Обреченные убеждены в важности самостоятельности. Они начинают с двойным количеством слотов навыков, и все категории навыков любого класса персонажей доступны для них без дополнительной стоимости навыков. Таким образом, воин может брать навыки мага, не затрачивая дополнительные слоты умений.

Ограничения. Приверженцы этой философии не могут принимать или заниматься благотворительностью во всех её проявлениях. Все, что они получают должно быть тем или иным способом заработано, а перед получением платы Обреченный должен выполнить некое поручение.

ФБЛАДДАНИЕ - э+Ф СУЩЕС+ВФВДАНИЕ.
- из 'ВЫСКАЗЫВАНИЙ ФБРЕЧЕННЫХ'



БРАТСТВО ПОРЯДКА

(Гавнеры)

ПЛАНЫ УПРАВЛЯЮТСЯ ЗАКОНАМИ.
ЗАКОНЫ МОЖНО ПОЗНАТЬ.

ПОЗНАЙ ЗАКОНЫ
И ТЫ БУДЕШЬ ПРАВИТЬ ВСЕЛЕННОЙ.
ВОТ НАША ЦЕЛЬ.
- ФАКТОЛ ХАШКАР, ГАВНЕР

Философия Фракции. Эти люди верят, что у всего есть свои законы. Человечество имеет законы. Сигил имеет законы. Даже Низшие Планы имеют свои законы. Значит, если человек записывает законы, то это хорошо, не так ли? Он знает, как использовать их в свою пользу и как нарушить их, чтобы его не поймали. Если все имеет свои законы, то значит существуют законы для всей птичьей клетки - планов и всего остального. И если все имеет свои законы, то все эти законы можно узнать. Видишь, куда это ведет? Познай законы планов и то, как их можно нарушить, как можно обернуть их в свою пользу. Стань посвященным, настоящим профессионалом и обрети истинную мощь. Подумайте, что сможет совершить человек, если ему будут подчиняться законы вселенной. Он сможет управлять самой сутью вещей! Это сделает магию никому не нужной игрушкой, а человека, узнавшего истину, всемогущим. Он сможет найти прорехи в ткани вселенной, те незначительные места, которые не подчиняются никаким законам, где все может происходить так, как хочется ему. Он будет сильнее самих сил!

Конечно же, это не так легко. Вселенная хранит свои законы там, где странник никогда не подумал бы их искать. Больше, чем пара искателей истины оказалась в книге мертвых, пытаясь познать их. И, кроме того, существуют силы - и вряд ли они захотят, чтобы какой-то смертный открыл секрет мощи, превосходящей их собственную.

И потому разреши всем остальным людям искать свое значение вселенной. Не имеет значения, что оно означает, так как никто не может рассказать, как именно оно действует. Важно знать то, как работает все вокруг. Кого беспокоит, что именно это значит, если благодаря этому человек может достигнуть того, чего желает. Так как же раскрыть эту великую истину? Знания - в знаниях сила. Необходимы исследования и поиски. Иногда страннику необходимо отправить на планы в поисках ответов на вопросы. Иногда ему приходится заняться наукой, исследованиями и обучением. Существуют миллионы законов, и чем больше знает человек, тем больше он может сделать.

Основной План Влияния. Механус, план шестеренок, где все подчиняется совершенному порядку, является твердыней Гавнеров. В Сигиле, их штаб-квартирой является Городской Суд.

Союзники и Враги. Благодаря знанию законов, Гавнеры считают полезными многие обитатели вселенной. Они являются союзниками Убийц Милосердия, которые обеспечивают соблюдение законов и близки к Гармониуму. С другой стороны, Хаоситекты и Революционная Лига находятся в прямой оппозиции к Гавнерам. Стражи Судьбы, хотя и не считаются врагами этой фракции, все же с подозрением относятся к Гавнерам, считая, что они пытаются продолжить жизнь вселенной.

Условия Принятия. Братство Порядка открыто для всех классов и рас, но из-за их высокоупорядоченного отношения к жизни, все члены этой фракции должны иметь законное мировоззрение.

Преимущества. Учитывая их беспрестанный поиск порядка во всем, что существует во вселенной, Гавнеры обладают высокоразвитым чувством аналогий. Они могут автоматически понимать языки раз в день. Достигнув седьмого уровня в выбранном ими классе, Гавнеры получают достаточное количество знаний о вселенной, чтобы использовать любой предмет раз в день, независимо от класса. В отличие от заклинания, эта способность действует в течение 24 часов.

Ограничения. Гавнеры верят в законы, хотя их справедливость или несправедливость не играют для них практически никакой роли. Гавнер не будет сознательно нарушать закон, если ему, конечно же, не удастся найти в нем брешь.



СВОБОДНАЯ ЛИГА

(Независимые)

Философия Фракции. Это не фракция и никто не может указывать им, что делать. Идея в том, что каждый человек знает истину, и что все остальные не правы – да, с этим не поспоришь. Кто прав – Гавнеры? Убийцы Милосердия? Хаоты? Скажите, когда умелый игрок выдавал все свои уловки после первого же броска? Истина одновременно проста и сложна: Никто не знает ключа к истине, и потому следует учитывать все возможности. Возможно, вселенная похожа на то, о чем говорят Потерянные, но она так же может напоминать рассказы Людей Богов. Приняв одно убеждение, а потом узнав о том, что оно было неправильным, можно утратить все. Это глупо! Тем не менее, человек должен принадлежать к какой-то группировке, если он хочет оставаться в живых.

Свободная Лига представляет собой неформальную группу тех, кто думает именно так. Они делятся новостями, договариваются о работе и наблюдают за каждым встречным. Эй, в месте, похожем на плане, никогда нельзя терять осторожность. Никто не может учить Независимого, что и как ему делать. Они нанимаются на службу к тем, кто им понравился, атакуют тех, кто бросил им вызов, и пьют со всеми остальными. Каждое существо может найти свой собственный путь, свое собственное значение вселенной, и то, что подходит одному, не всегда окажется ответом для другого. Истина в том, что правда – не одна. Некоторые считают Независимых трусами, которые боятся сделать свою ставку на истину, но Независимые верят, что они являются одними из немногих свободномыслящих, которые отказываются следовать какой-то слепой идеологии. Действительно, есть люди, которые боятся сделать свой выбор, опасаясь обидеть какую-то из сил. Но при этом, множество людей просто ищет свою собственную истину – возможно даже начиная создавать новые фракции.

Основной План Влияния. Независимые очень сильны на Внешних Землях, в сердце Великого Кольца. Неудивительно, что в Сигиле их штаб-квартира находится на Великом Базаре, где каждый сам по себе.

Союзники и Враги. Так как Независимые поставили себя над какой-либо философией, большая часть фракций относится к Свободной Лиге с циничной нейтральностью. В глазах других Независимые могут быть кем угодно: полезными наемниками, потенциальными рекрутами или опасными шпионами.

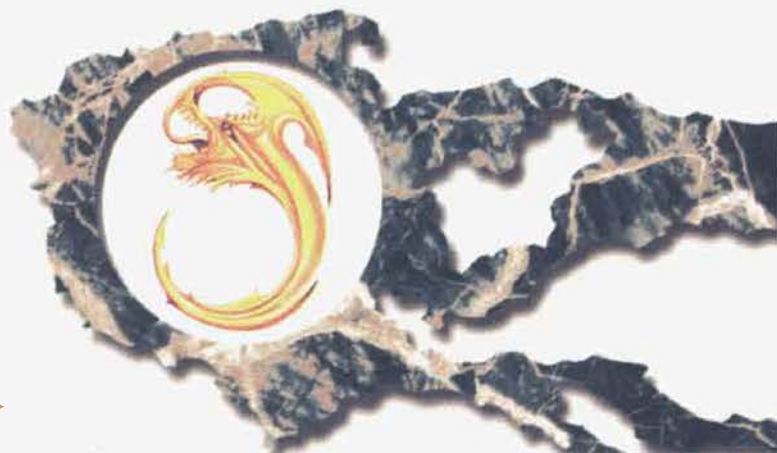
Противоположные фракции часто используют Независимых в своих планах, но немногие осмеливаются доверять им. Только Гармониум с его строгими убеждениями находится в прямой оппозиции к Независимым.

Условия Принятия. Каждый, у кого есть такое желание, может назвать себя Независимым. Раса, класс или мировоззрения не играют роли в глазах членов этой фракции.

Преимущества. Независимые – сами себе хозяева, и потому их очень сложно в чем-то убедить. Это дает им природную сопротивляемость всем видам очарования, независимо то того, было ли оно наложено заклинанием, предметом или существом. Независимые получают положительный модификатор +2 к спас-броскам против очарования. В случае с очарованиями, которые обычно не дают жертве спас-броска, Независимые делают обычный спас-бросок (без положительного модификатора).

Ограничения. Будучи независимой, Свободная Лига не имеет фактола, и, следовательно, не влияет на городские дела. Независимые не имеют судей в судах, и мест в совете. Неудивительно, что в Сигиле у Независимых не много прав.

ПӨШЕЛ ПРӨЧЬ! ПНЕ
НЕ НҮЖНЫ ТВОИ ИДӨЛҮ.
- КАРРИС, НЕЗАВИСИМЫЙ



ГАРМОНИУМ (Твердоголовые)

Философия Фракции.

Она проста и известна каждому страннику в рядах Гармониума: "Гармониум всегда прав".

Смотрите, цель каждого разумного обитателя вселенной – жить в совершенной гармонии со всеми остальными существами. Посмотри вокруг: Война или мир – вот единственные состояния вселенной. Если существо и те, кто находятся рядом с ним, придерживаются одних и тех же взглядов, то между ними будет мир.

Если они не согласны друг с другом, то разгорается война; один из противников решает использовать кулаки, чтобы убедить в своей правоте других. Конечно же, некоторые могут поспорить с этим, но Гармониум считает, что мир лучше войны. В конце концов, в мирные времена то, что создается руками человека, не может погибнуть от рук других существ. Семьи не разрушаются, короли проводят свое время в управлении подданными, ученые проводят исследования, а просители пожинают плоды своего труда. Каждый, включая и демонов Нижних Планов, может возвыситься. С другой стороны, Гармониум считает, что мира можно достичь, только если идти по одному пути: их пути. Война или мир – пререкайся вместе со всеми остальными или присоединись к Гармониуму – вот единственно возможные выборы. Гармониум верит, что окончательной целью вселенной является всеобщая гармония, и готов распространить это убеждение среди всех остальных обитателей планов. Если для распространения истины необходимо разбивать головы, то Гармониум с готовностью этим займется.

Конечно же, мгновенный мир невозможен, но каждый раз, когда Гармониум уничтожает врага, вселенная приближается к всеобщей гармонии. Но что же произойдет, когда Гармониум добьется успеха? (А они его добьются, это точно – просто задайте им этот вопрос). Ответ прост. Когда все будет находиться в соответствии с идеалами Гармониума, то наступит новый

Тайна вселенной? золотой век. Вот почему Гармониум тратит столько сил на убеждение людей в своей правоте – все это ради их же блага.

ДЕЛАЙ ЭТО +АК, КАК ДЕЛАЕМ МЫ,
ИЛИ НЕ ДЕЛАЙ ВО ВСЕ. ПОНЯЛ, БРАТ?

- ФАКТОЛ ДАРИУС,

ГАРМОНИУМ



Основной План Влияния. Гармониум сильнее всего на плане Аркадия, где во всем просматривается идея гармоничного добра.

Внутри Сигила, штаб-квартирой Гармониума являются Городские Бараки.

Союзники и Враги. Из-за яростной веры в порядок (пусть и свой порядок), Гармониум очень близко сотрудничает с Гавнерами и Убийцами Милосердия. Таким образом, это трио формирует в Сигиле механизм правосудия: Гармониум производит задержание, Гавнеры выносят приговор, а Убийцы Милосердия приводят его в действие. Из-за своих негибких позиций, Гармониум обзавелся и большим количеством врагов. Независимые, Революционная Лига и Хаоситекты не принимают строгие взгляды Гармониума.

Условия Принятия. Представители всех рас и классов могут присоединиться к Гармониуму, но у будущего члена фракции должно быть законное мировоззрение.

Преимущества. Члены Гармониума получают преимущества благодаря своим непоколебимым убеждениям и яростной верности им. Все члены Гармониума могут очаровывать человека один раз в день, независимо от класса или уровня.

Ограничения. Их строгие убеждения также раскрывают некоторые слабости в философии Гармониума. Любое неподчинение приказам вышестоящего представителя Гармониума требует наказания для героя, прежде чем он или она смогут покинуть ряды фракции. Члены, которые "изменили сторону" – предали фракцию – автоматически обрекаются фактом на смерть. Даже сопротивление возвращению в ряды фракции считается предательством.



УБИЙЦЫ МИЛОСЕРДИЯ

(Красная Смерть)

Философия Фракции. Как считают представители этой фракции, правосудие – это все, и ни один человек не имеет права насмехаться над ним. Те люди, которые пытались совершить это, уже преследуются Убийцами Милосердия, и потому лучше даже не пытаться повторять их действия. Единственное, для чего существует закон – это слежка за соблюдением правосудия. Правосудие очищает людей от зла и делает их лучше, помогая им существовать во вселенной. Как только все существа будут очищены от скверны, то вселенная достигнет совершенства, а именно совершенство и является целью вселенной.

Правосудие является абсолютным и совершенным, но его необходимо правильно блюсти. Человек должен знать преступников и уметь отличать невинных от виновных, чтобы не допустить ошибки. Милосердие – это оправдание, созданное слабками и преступниками. Они думают, что могут убивать и грабить, а потом избежать наказания, взмолившись о милосердии. Убийцы Милосердия не настолько глупы. Каждое преступление должно быть наказано в соответствии с буквой закона. Не существует такой вещи, как "смягчающие обстоятельства".

Были случаи, когда хитрые люди пытались убедить всех, что смогут поймать Убийц Милосердия на и собственный крючок и обвинить их в совершенных ими преступлениях. Представители Красной Смерти просто улыбнулись и сказали, что совершенное ими соответствует высшему закону. Взявшие на себя миссию защищать порядок, они могут делать то, чего не дозволено другим – во имя правосудия. Как же по-другому они могут защитить свои идеалы?

Конечно же, другие люди не согласны с логикой Красной Смерти. Для них Убийцы Милосердия не стоят выше законов и даже не являются справедливыми. Убийцы не любят таких людей, но они не могут повесить человека за его убеждения – во всяком случае, в большинстве случаев. Убийцы говорят, что они не создают законы, а только воплощают их в жизнь. В конце концов, они не лучше остальных, и не хуже некоторых.

Основной План Влияния. Убийцы Милосердия наиболее сильны на плане Ахерон. Внутри Сигила, их штаб-квартира находится в Тюрьме.

Союзники и Враги. Гармониум, Гавнеры и Убийцы Милосердия создают природную триаду, состоящую из ареста, суда и наказания. Как и в Сигиле, они чаще всего взаимодействуют друг с другом и в других городах Внешних Земель, выступая в роли местной юридической системы. Стражи Судьбы симпатизируют целям Убийц Милосердия, замечая в процессе наказания совершенную энтропию. Не удивительно, что Убийцы Милосердия находятся на ножах с теми, кто превыше всего ставит личность. Отмеченные, Чувствующие и особенно Анархисты постоянно находятся в разногласиях с Красной Смертью. Можно было бы ожидать, что Независимые также бросят им вызов, но эта группа решила оставить все, как есть.

Условия Принятия. Убийцы Милосердия – это строгая группа, в которую могут вступить только существа с законным мировоззрением. Воры и известные криминальные личности абсолютно не приветствуются.

Преимущества. Из-за своей страсти к наказаниям виновных, каждый Убийца Милосердия может раз в день определять ложь.

Ограничения. Убийцы Милосердия считают себя невиновными в преступлениях, которые совершаются для того, чтобы наказать известного преступника. Если Убийца совершил преступление в других обстоятельствах, то он или она должны понести наказание по всей строгости закона. Более того, хотя Убийца Милосердия может принять сдачу человека (чтобы этот человек понес соответствующее наказание), он никогда не может освободить нарушителя до тех пор, пока не будет отдан соответствующий приказ.



РЕВОЛЮЦИОННАЯ ЛИГА

(Анархисты)

Философия Фракции. "Эти вселенные, эти силы, все это неправильно!" кричит эта фракция. "Они ведут людей в ложном направлении, создавая из них пленников и рабов, заставляя покоряться более сильным. Все старые убеждения – ложь!" Эти люди заявляют, что Гавнеры, Хаоты, Убийцы Милосердия, Атар – все, кроме них самих – не заботятся об истине. У всех их фактолов есть владения, телохранители, увертки и влияние. Они не ищут истину; они просто хотят продолжать владеть тем, чем они владеют.

Анархисты считают, что пришло время изменить этот порядок. Время разорвать цепи и увидеть настоящую истину. Но это произойдет только тогда, когда люди разорвут оковы других фракций. Существо должно иметь возможность сделать свой выбор, но разве могут предложить это другие фракции? Подумайте, разве может сказать Гармониум: "Конечно же, мы согласны, что мы были не правы. Идите, и найдите свой собственный путь". Невозможно! Единственный способ обрести свободу – это разрушить старые фракции. Сбросьте их цепи, уничтожьте их, подорвите их мощь – вот что необходимо сделать! Когда старые фракции будут сокрушены, у людей появится шанс познать истину.

Конечно же, борцам за свободу следует быть осторожными. Плутукраты не хотят делиться своей властью, и поэтому они попытаются сломить революционный дух – если им удастся найти его. Человеку следует вести себя осторожно и держаться подальше от фактолов, иначе в одну из ночей он закончит свои дни на аллее, и потому лучше всего постараться и стравить все остальные фракции. Боец не должен атаковать их в лоб, если он не хочет оказаться в книге мертвых. Как только фракции будут повержены, люди смогут познать истину. Какую истину? Этого не знает никто, да и никто не смог бы выразить это словами.

Бессмысленно даже задумываться над этим вопросом, пока вселенной властвуют сильные мира сего. Уничтожить все, а потом вновь возродить мир из праха – вот единственный план Анархистов.

Основной План Влияния. Революционная Лига лучше всего представлена мрачными изгнанниками Карцери, которые постоянно призывают свергнуть их врагов. В Сигиле, фракция отрицает идею постоянной штаб-квартиры. Вместо этого, она переносится из одной точки города в другую, чтобы её не обнаружили противники фракции. У Анархистов нет фактола.

Союзники и Враги. Хотя их идея состоит в свержении всего, и Анархистов все же есть союзники. Стражи Судьбы и Хаоситекты видят в действиях Анархистов положительные стороны, хотя они и не согласны с их философией. С другой стороны, Гармониум и Гавнеры считают Революционную Лигу отвратительной.

Условия Принятия. Анархисты не беспокоятся о расах и классах, и уж тем более не проявляют каких-либо претензий к мировоззрениям. Тем не менее, их доктрина хаоса мешает законным персонажам присоединиться к их фракции.

Преимущества. Силы Анархистов ограничены, но коварны. Они могут автоматически маскироваться под члена любой фракции без опасности быть обнаруженными. Они не получают особые способности, которые связаны с заклинаниями или тренировками (например лепет Хаоситектов или положительный модификатор к инициативе Скрытых), но они могут получить преимущества, зависящие от титула или положения, включая доступ в штаб-квартиру фракции.

Ограничения. Анархисты никогда не могут заниматься общественными делами или иметь аристократический титул, обладать своим собственным бизнесом или принимать участие в любых занятиях, которые связывают их с силовыми структурами планов. 90% всех сокровищ, собранных этими персонажами, должны передаваться товарищам по фракции или угнетаемым. В любом случае, их нельзя передать другому игровому персонажу или контролируемому игроком неигровому персонажу.



ЗНАК ЕДИНОГО

(Отмеченные)

Философия Фракции. Каждый человек, каждая индивидуальность являются уникальными. Величайшим триумфом вселенной стало то, что каждое живое (и мертвое) существо отлично от других. Следовательно, является очевидным, что вселенная вращается вокруг самой себя, или, во всяком случае, так считают представители данной фракции. "Это очень просто, идиот", мог бы сказать один из этих людей. "Мир существует благодаря тому, что твой разум представляет его. Без тебя, вся вселенная разрушилась бы". Таким образом, каждый Отмеченный становится самой важной персоной во вселенной. Только представьте, что без одного Отмеченного не существовало бы всех остальных фракций!

Лучше относиться к Отмеченным получше, брат, так как они просто могут вообразить себе, что человек не существует. Думаешь, они на это не способны? Может и так, но слишком глупо будет рисковать, пытаясь проверить это. Множество людей уже бесследно исчезло, и немало среди них было врагов Отмеченных. Заставляет задуматься, не так ли?

Ну, хорошо, говорят умные люди, а что же тогда происходят, когда два Отмеченных не согласны друг с другом? Что если они представляют себе две диаметрально противоположных вещи? Что случится тогда? В конце концов, вселенная едина для всех. Для Отмеченного ответ прост. Так как он является центром вселенной, то все остальное просто представляет собой плод его воображения. На самом деле, никого больше не существует, если, конечно же, он не представит себе его. И что вселенная всегда остается одной и той же. Как это может быть?

Множество людей не принимает эту идею. В конце концов, они сосредоточены на своих чувствах и эмоциях, своем собственном я, что подтверждает неправоту Отмеченных. И Отмеченные заявляют, что просто выдумали все это. То, что чувствуют и думают другие – это ложь; реальны только ощущения и мысли Отмеченного.

Так кто же придумал вселенную? Этого не знают даже Отмеченные. Это точно был один из них, но они до сих пор спорят, кто именно. Безопаснее всего вступить в их фракцию, так как любой Отмеченный может оказаться источником всего. Помни это, брат.

Основной План Влияния.

Отмеченные сильнее всего в Землях Зверей.
В Сигиле, их штаб-квартира находится в Зале Ораторов.

Союзники и Враги. Отмеченные и Чувствующие разделяют определенные моменты в их философиях, что делает их двумя природными союзниками. Отмеченные также часто набирают рекрутов из рядов Аутсайдеров, которым очень нравится идея оказаться в центре внимания. Гармониум считает Отмеченных более чем просто надоедливыми, а Мрачная Каббала находится в постоянно оппозиции данной фракции.

Условия Принятия. Знак Единого открыт для представителей всех классов, рас и мировоззрений. Тем не менее, законно-добрые и законно-нейтральные персонажи могут столкнуться с определенными проблемами относительно приобщения к убеждениям Единого.

Преимущества. Из-за их веры в то, что мир был создан из ничего, Отмеченные практически не поддаются иллюзиям. Отмеченный автоматически получает спас-бросок против заклинания, когда сталкивается с иллюзорной магией.

Ограничения. Возможно из-за их безмерного эго Отмеченные с трудом понимают мотивы и чувства других. В результате этого, они получают отрицательный модификатор -2 ко всем броскам реакции при столкновениях и броскам верности неигровых персонажей.

ГДЕ ЦЕНТР ВСЕЛЕННОЙ?

Я – ЦЕНТР ВСЕЛЕННОЙ.

– ФАКТОЛ ДАРИУС,

ОТМЕЧЕННЫЙ



ОБЩЕСТВО ВОСПРИЯТИЯ

(Чувствующие)

Философия Фракции. Следуя мнению этих людей, вселенная постигается благодаря органам чувств – единственным доказательствам существования. Без опыта и без чувств ничего не существует. Если человек не может попробовать суп, то это не суп. Единственный способ действительно что-то узнать – это использовать чувства.

Смотрите, это нет уж сложно понять. Что более реально: описание розы, или сама роза? Только глупец может выбрать описание, так как оно нереально. У него нет запаха, нет шипов, нет цвета. Сорви розу и она будет реальной, и, благодаря этому, ты познаешь её. Только с помощью чувств можно познать вселенную.

Некоторые люди спрашивают, "Ну и что же мы будем делать со вселенской Истиной, осознав значение нашего существования?" Ну, дело в том, что никто не может понять весь великий замысел, не испытав все – все запахи, все цвета, все ароматы и все ткани всех миров. Только когда человек испытал всю великую вселенную, ему удается поднять завесу мрака, скрывающую её сущность. Это может показаться невыполнимой задачей, но, должен существовать способ решить её, обмануть вселенную, скажем так. Можно предположить, что вселенная не существует за пределами органов чувств человека. Ответ на вопрос: "Что лежит за соседним холмом", – прост – "ничего". Чувствующие верят, что у вселенной есть границы, и странник может познать её всю. Существо должно прочувствовать глубину, понять всю сложность. Не упивайся вином – просто определи все его букеты. До того, как человеку удастся достигнуть этого, он познает различия между вином Арбореи и Асгарда, будет определять их урожаи винограда и даже руки вино торговца. Только тогда он начнет понимать тайны вселенной.

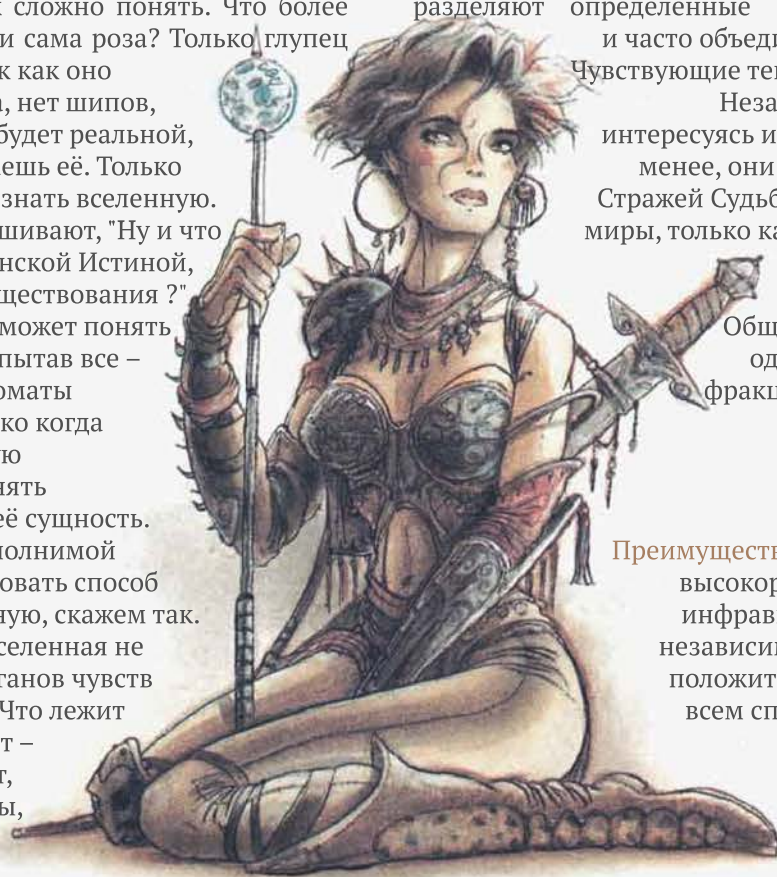
Основной План Влияния. Чувствующие сильнее всего на Арборее, плане великой красоты во всех отношениях. В Сигиле их штаб-квартирой является сверкающий огнями Зал Празднеств.

Союзники и Враги. Чувствующие и Скрытые, будучи довольно эгоцентричными фракциями, разделяют определенные моменты их философий и часто объединяются в своих действиях. Чувствующие тепло относятся к Гавнерам и Независимым, довольно близко интересуясь их взглядом на вещи. Тем не менее, они не принимают философию Стражей Судьбы, которые рассматривают миры, только как разлагающиеся объекты.

Условия Принятия. Общество Восприятия является одной из самых либеральных фракций. Каждый представитель любой расы, класса или мировоззрения может присоединиться к нему.

Преимущества. Все Чувствующие имеют высокоразвитые органы чувств. Их инфравидение достигает 60 футов, независимо от расы, и они получают положительный модификатор +1 ко всем спас-броскам против яда или ошарашивания.

Ограничения. Хотя и не до полного идиотизма, но Чувствующие очарованы новыми вкусами, запахами и т.д. При любой возможности они стараются испытать новые ощущения. На практике, они не могут отклонить предложения, которые могут привести к этому – попробовать новое вино, понюхать экзотический цветок и так далее. Они могут подавить свои желания только оказавшись в смертельно опасной ситуации.



ПРИКОСНИСЬ К НЕМУ.
ПОНЮХАЙ ЕГО.
ПОПРОБУЙ ЕГО.
УЗРЕЙ ЕГО.
УДАРИ ЕГО.
- ФАЛКОН ЭРИН,
ЧУВСТВУЮЩИЙ

СОВЕРШЕННЫЙ ОРДЕН

(Скрытые)

Философия Фракции. Эти люди говорят, что для того, чтобы объединиться с вселенной, необходимо просто перестать мыслить и действовать. Действия без мысли являются чистой формой мысли. Когда человек поймет, что значит делать что-то даже не думая о нем, тогда он станет одним целым с окружающим его миром.

Это происходит так. Каждый человек является частью вселенной и он никто без неё. Значит, каждый из нас знает, что он должен предпринять в данный момент. Проблема в том, что некоторые люди начинают думать и нарушают правильный ход вещей. Мышление вызывает сомнения и неуверенность в себе. Оно преодолевает инстинкты и разрывает связь человека с вселенной. Когда существо задумывается о чем-то, то оно забывает о том, что должно сделать в данный момент.

Так что главное для человека, это перестать думать, не так ли? Конечно же, это нелегко. Любой полумудрый может говорить и действовать без малейшего проблеска мысли, но цель Ордена не в этом. Человек должен упорно работать над своим обучением – обучением своего разума и инстинктов правильным действиям до тех пор, пока они не будут производиться автоматически. Этого можно достичь долгими тренировками тела и разума. Так же, как воры развивают ловкость рук и пальцев, Скрытые тренируют свой разум (источник действий) и тело (якорь), пытаясь подчинить их одной идее. Нет различия между двумя началами, как нет различия между мыслью и движением. Тело и разум действуют воедино – руки начинают двигаться до того, как их достигнет нервный импульс.

Так что же это дает людям? Как только тело и разум обретают гармонию, дух странника сливается с вселенной. Человек понимает цель вселенной, и осознает, где и что он должен совершить.

Основной План Влияния. Сильнее всего Орден на Элизиуме, плане гармоничного добра. Внутри Сигила, штаб-квартира ордена находится в Великой Гимназии.

КОГДА ты +ОЛКΘ
ПОДУМАЕШЬ ФБ Э+ΘΠ,
Я УЖЕ УБЫΘ +ЕБЯ.
ТАК ЧΘ ВЫБИРАЙ:
ПОБЕДИТЬ или УПЕРЕТЬ!

- ФАК+ΘΛ РИУС, СКРЫТЫЙ

Союзники и Враги. Веря, что вся истина скрывается внутри человека, Скрытые не ищут себе среди других фракций ни друзей, ни врагов. Большинство других групп относится к ним безразлично, хотя Гармониум постоянно подозревает, что тайные мысли Скрытых противоречат вселенской гармонии.

Условия Принятия. Ряды Совершенного ордена открыты для любого персонажа нейтрального мировоззрения.

Преимущества. Тренировки Скрытых учат их быстрым и бессознательным действиям. Благодаря этому, все Скрытые получают положительный модификатор +1 к броскам инициативы.

Ограничения. Из-за того, что Скрытые действуют не раздумывая они получают необычное ограничение: Во время игры, если кто-то из игровых персонажей Скрытых начал производить действие, то он обязан его закончить. Игрок не может сказать "Ох, подождите, я передумал!". Странники, которые пытаются обдумать или оспорить свои действия, не способны жить в соответствии с этой философией.



ХАОСИТЕКТЫ

(Хаоты)

Философия Фракции. Эти люди считают, что вселенная не возникла из Хаоса – она и есть Хаосом. В ней нет порядка или правил. Вот в чем смысл вселенной, великая тайна, которую может понять каждый, тогда как все остальное – это никчемные и трусливые попытки скрыться от истины. Посмотри вокруг. Существуют ли в этой жизни правила? Нет, ни одного. Единственный существующий порядок – этот то, что пытаются навязать полоумные Гавнеры и Гармониум. Их порядок чужд вселенной. Всего через мгновение после их ухода, вселенная возвращается в свое обычное состояние беспорядка и хаоса.

Так зачем же бороться с хаосом, если он и должен царить в этом мире? В нем есть своя красота и магия. Заглядывая в Хаос, обучаясь ценить его случайность и понимая его величайшую запутанность, Хаоситекты (произносится: kay-Oh-si-tekts) познают тайны вселенной. Они хотят играть внутри бесформенного Хаоса и быть частью его неуправляемых энергий.

Основной План Влияния. Лимбо является сердцем и душой Хаотов, так как здесь дикие энергии созидания буйствуют во всей своей первозданной мощи. В Сигиле, Хаоты сделали своей штаб-квартирой Улей, беспокойные трущобы.

Союзники и Враги. Хаоты, Стражи Судьбы и, в некоторой степени, Мрачная Каббала, движутся в одном направлении и работают вместе, во всяком случае так, как могут работать совместно, те, кто посвятил свои жизни Хаосу. Неудивительно, что Гармониум и Гавнеры находятся в оппозиции к теориям Хаотов.

Условия Принятия. Ряды Хаоситектов открыты для всех рас и классов, но только персонажи с хаотичными мировоззрениями могут присоединиться к этой фракции.

Преимущества. Верящие в бесконечную мощь Хаоса, Хаоситекты могут использовать лепет (обратную версию языков) раз в неделю, независимо от расы или класса.

Ограничения. Хаоты запятнаны силами Хаоса. В результате этого, они не могут заниматься бизнесом, строить крепости, собирать армии или предпринимать какие-либо другие действия, которые требуют продолжительной организации и дисциплины. Кроме того, их фракция объединяется настолько редко, чтобы вообще считаться таковой.



ПРЕКРАСНӨ!

ХАӨС слишкӨт

ЗА+ЕНЯЕ+ ВСЕЛЕННУЮ.

ч+ӨБЫ ЗАМЕ+ИТЬ

ЕЩЕ Ч+Ө-+Ө.

- ФАК+ӨЛ КАРАН,

ХАӨ+



АУТСАЙДЕРЫ

(Невежды)

Философия Фракции. Отсутствует - нет фракции, нет философии. Вся суть Аутсайдеров в следующем: это странники, которые пришли сюда с Основного Материального Плана и не понимают всю суть фракций, философий и всего остального. Они не видят смысла в познании значения планов. Они могут быть любопытными наблюдателями, но частью бесконечного спора, бушующего на планах, они не станут никогда.

Аутсайдеры приносят с собой множество экстравагантных идей. Большая их часть состоит в заблуждении, что их мир находится в центре вселенной, что их королевство является величайшим из чудес, или что их бог является самой могучей силой. Планары часто посмеиваются над Аутсайдерами из-за их глупых убеждений, но праймы находят свои способы отомстить тем, кто осмеливается высмеивать их.

Основной План Влияния. Аутсайдеры сильнее всего на Основном Материальном Плане, и, особенно, в их родном мире на этом плане. У Аутсайдеров нет штаб-квартиры в Сигиле.

Союзники и Враги. У Аутсайдеров нет автоматических врагов или союзников. Большая часть других фракций смотрит на них с позиции нейтральности. Их несвязанность философиями планов превращает Аутсайдеров одновременно и в возможных рекрутов, и в потенциальных врагов. Чаще всего, на Аутсайдеров смотрят с жалостью из-за их непросвещенных действий.

Условия Принятия. Любое существо с Основного Материального Плана автоматически считается Аутсайдером.

Преимущества. Аутсайдеры получают преимущества праймовых персонажей, описанные ранее. Кроме того, в пределах Сигила Аутсайдеров часто нанимают в качестве наемников, так как непреверженность их какой-либо из фракций является в глазах других людей преимуществом.

Ограничения. Аутсайдеры не подвержены ограничениям, которые накладываются на представителей других фракций.

ЭЙ, э+Ѡ ч+Ѡ, ГЛУБѠКѠВѠДЬЕ?

- РКИНГ ИЗ ФАЭРУНА



ОСНОВНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА ФРАКЦИЙ

Вдобавок к особым преимуществам, описанным в каждом разделе, все фракции обладают определенными общими преимуществами, наградами за принадлежность к отдельной группе. Принадлежность к фракции имеет свои плюсы, которые следует учитывать так же, как и её философию. Некоторые преимущества специфичны

для определенного взгляда на жизнь, например пакт с мертвецами Мусорщиков, но практически все фракции имеют общие плюсы.

Самыми очевидными из этих преимуществ являются общение и убежище в штаб-квартире фракции. Это больше, чем простой зал встреч, хотя он также служит и для этих целей. Большая часть штаб-квартир фракций также обеспечивает условия для нужд своих последователей.

Информация. На планах существует много загадок. Где в Сигиле можно найти порталы, куда ведут эти порталы, как можно получить заклинательные ключи для различных планов – вот та незначительная часть вопросов, на которые необходимо получить ответ страннику до начала приключения. Некоторые из них, путешественник может почерпнуть из разговоров на улице, или, возможно, купить у такого же странника в полутемной таверне, но ты никогда не знаешь, кто из рассказчиков решит подсунуть тебе ложную информацию. Лучше всего отправиться в штаб-квартиру своей фракции и получить там ответы на все вопросы. Конечно же, они обойдутся в некоторую сумму – ничто не бывает бесплатно – но свои никогда не подставят своих.

Работа. Большая часть фактолов считает, что безработные члены фракции создают ей плохую репутацию. Выглядающие ободранными и жалкими члены не могут привлечь много новых последователей, а безработные фанатики могут создать множество проблем. Чаще всего,

в штаб-квартирах фракций следят за потенциальной работой.

Планары знают, что очень часто свои проблемы можно решить, обратившись с ними к одной их фракций.

Проблемы с нежитью? Мусорщики лучше всего подойдут для их решения. Кто-то избежал острых когтей правосудия? Расскажите об этом Убийцам Милосердия. Чтобы избежать уловок или нечестной игры, человек может связаться с потенциальным работодателем через штаб-квартиру своей фракции.

Лечение. Другой, достаточно распространенной практикой фракций, является содержание нескольких жрецов-однодумцев в своих штаб-квартирах. Большая часть фракций предпочитает заботиться о своих членах, и потому эти жрецы находятся там для обеспечения лечения, снятия проклятий, исцеления болезней, раскрытия тайн и выполнения других не связанных с приключениями задач, которые поддаются воздействию со стороны их способностей. Их услуги требуют затрат – иногда даже больших затрат – но, как минимум, эти жрецы сделают свое дело.

Различное.

Вдобавок ко всем этим

услугам, существует

множество незначительных вещей,

которые могут обеспечить фракции. Среди

них присутствуют советы, дружеское общение,

свободные кровати, и, время от времени,

горячие блюда. Тем не менее, штаб-квартира – это

не таверна, и потому не надейтесь устроиться там

надолго. Ночь или две – это еще ничего, но потом страннику

лучше переместиться в какое-нибудь другое место. Также

есть еще несколько мест, к которым ни в коем случае

не относятся штаб-квартиры фракций. Они не предоставляют

вещи или деньги, особенно не в случае с авантюристами. О, да, многие

фракции достаточно богаты и поддерживают значительные арсеналы, но только

для особых происшествий. Они не собираются атаковать другие фракции – во

всяком случае, напрямую. Большая часть фактолов не хотела бы наблюдать за

кровавой войной, бушующей на улицах Сигила, возможно, за исключением

Хаоситектов или Стражей Судьбы. Фракции не вмешиваются в управление

Сигилом. Фактически, часть фракций

принадлежит к правительству города,

и странник всегда может получить совет,


кого именно стоит подкупить, и сколько нужно дать.

И, наконец, фракции не высылают спасательные отряды.

Отправляясь на поиски приключений в сторону планов,

странник оказывается предоставленным сам себе – если, конечно же,

он не должен достать что-то действительно необходимое фракции.

 ЭТА КНИГА ПРЕДНАЗНАЧЕНА В ПЕРВУЮ
ОЧЕРЕДЬ ДЛЯ ИГРОКОВ. С ЕЁ ПОМОЩЬЮ
ЧИТАТЕЛЬ ОТКРОЕТ ДЛЯ СЕБЯ ОБЩЕЕ
РАСПОЛОЖЕНИЕ ПЛАНОВ, ИГРОВЫЕ РАСЫ И
КЛАССЫ ОБИТАЮЩИХ ТАМ
СТРАННИКОВ, И ДЕТАЛЬНЫЙ ОБЗОР
ВСЕХ ФРАКЦИЙ ВНЕШНИХ ПЛАНОВ.

 ТАКЖЕ, ЗДЕСЬ
ВЫ НАЙДЁТЕ ПРАВИЛА ДЛЯ
СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

